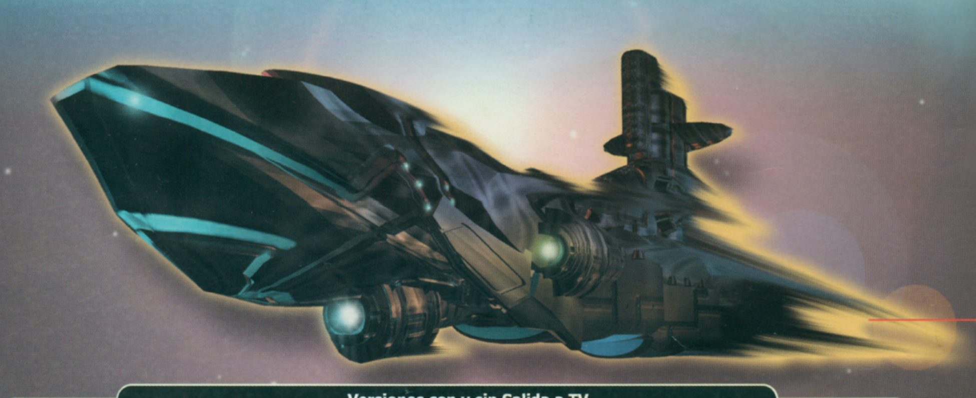
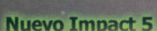


EN EL CD: INTERNET EXPLORER 6 - MAX PAYNE INFORMES: WINDOWS XP Y LOS JUEGOS - 4 AÑOS DE XPC
XTREME PC
AÑO 4 • NUMERO 48
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA Sb 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100
Acción sin respiro en el nuevo FPS de Westwood Studios
COMMAND & CONQUER
RENEGADE
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
ANTICIPOS
COMANCHE 4
BLACK & WHITE: CREATURE ISLES
THE SIMS: HOT DATE
ZOO TYCOON
ANALISIS EXCLUSIVOS
RED FACTION
CONQUEST: FRONTIER WARS
GREEN BERETS
¡Y MUCHO, MUCHO MÁS!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
ETCS 2001: WORLD OF WARCRAFT - PROJECT NOMADS - BLACK & WHITE 2 - F1 2001 - INCOMING FORCES

Aceleramos tanto que...



Versiones con y sin Salida a TV







- 64MB DDR RAM
- 3.8 NS Ultra Speed
- 57 Millones de transitores (25% más que Pentium4)
- 3.2 BILLONES de pixel/seg
- TV-out y mucho más...



Impact 4 PRO 32MB
Impact 4 PRO 64MB

Nuevo Hulk 5 400



Hulk 5 400 32MB



Nuevo Hulk 5 200



Hulk 5 200 32MB AGP
Hulk 5 200 32MB PCI
Hulk 5 200 64MB AGP
Hulk 5 200 64MB PCI



Impact 2 M64
32MB PCI

CAPITAL FEDERAL

Almagro	Leb Computers	4958-1390
Barrio Norte	Compumundo	4787-7000
Barrio Norte	Web Comp.	4811-3144
Belgrano	Baidat	4783-5552
Belgrano	Compuexpert	4787-8535
Caballito	Compumanías	4581-7449
Caballito	Compumar	4958-7775
Caballito	Mexx	4433-3829
Floresta	JPC Comp.	4674-0589
Liniers	Nasa	4644-3149
Microcentro	Datasoft	4393-1895
Microcentro	Philadelfia	4328-3859
Microcentro	Profesional	4372-4819
Microcentro	RyP Comp.	4328-9746
P. Chacabuco	Fonthard	4632-7062
Recoleta	PC Center	4816-8680
San Cristobal	MG Comp.	4942-5083

GRAN Bs. As.

El Palomar	Digital Center	4843-0341
Hurlingham	Telesystem	4662-3030
Laferrere	Ricciardi	4626-3659
L. de Zamora	Virtual Center	4243-0276
Martinez	Tecmar	4733-3859
Moron	HF Comp.	4489-5816
San Miguel	CAD Comp	4451-4819

INTERIOR

Bariloche	Multiservice	02944-428358
Cordoba	Multimedia	0351-4218600
Cordoba	PC Boutique	0351-4260690
La Plata	Cyber Sonic	0221-489-5511
La Plata	MZ Inform.	0221-422-9146
Mar del Plata	PC Mundo	0223-949140
Mendoza	Megabit	0261-4380182
Necochea	M&P	02262-421303
Tandil	Next	02293-15643005
Tucuman	Compumatic	0381-4301300

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 48

Este número está dedicado a Natalia "Morris" Sanchez de Carlos Casares



EDITORIAL

CUATRO AÑOS

Cuarenta y ocho números, ni más ni menos, con el que tienen en las manos. Cuatro años que, personalmente, fueron los que mayor satisfacción me dieron en mi vida laboral. Desde que un día pasé apurado por un kiosco de revistas y me quedé pegado a la tapa de *Jedi Knight*, que mucho después supe había sido hecha por Sebastián Di Nardo, hasta hoy, cuando tengo la responsabilidad de hacer realidad cada edición. En el medio quedaron varias cosas: aquella primera carta que escribí, y que salió publicada en el ahora lejano número 2 de XPC; el llamado telefónico tres meses más tarde de Martin Varsano, proponiéndome colaborar; las primeras reviews y previews; el conocimiento paulatino de cada uno de mis compañeros, que hoy son mis amigos: Santiago Videla, Gastón Enrichetti, Fernando Brischetto, Andrés Loguercio... en fin, todos ellos, los mismos que hoy figuran en el staff y también los que ya no están; mi ascenso repentino -sorpresivo- a jefe de Redacción; ese día que llegué a ocupar un escritorio, con miedos, con dudas; fueron muchas las cosas que viví estando junto a Xtreme PC y al resto de las revistas de esta Editorial. Y todas fueron cosas buenas, muy grandes, muy importantes. Quiero agradecerles a todos, en especial a Maximiliano Peñalver, nuestro Director y Editor, que confió en mí para esta abrumadora pero fascinante tarea.

También quiero agradecer, esta vez en nombre de todos, a nuestros lectores, porque -como ya dije alguna vez- sin ellos nunca hubiéramos podido hacer esta revista, y a Mario Pergolini, por brindarnos un espacio en Datafull.com. Han sido cuatro años que ahora se me antojan cortos. Hemos pasado por muchas situaciones difíciles, pero los momentos de alegría fueron muchos más. Tuvimos que pelear con las compañías extranjeras para conseguir material con el que trabajar, hasta que logramos hacernos con un nombre, y en varias ocasiones -cuando esperábamos nerviosos que llegara el arte de tapa o que alguien nos respondiera al teléfono- estuvimos a punto de desfallecer; pero no lo hicimos, ni lo vamos a hacer. PowerPlay es algo de lo mejor que me pasó en la vida. Y aunque ahora forme parte del staff, quiero que sepan que yo nunca dejé de ser un lector de XPC, y que la llevo adentro como se lleva algo muy querido.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

SECCIONES

ESPECIALES

EN EL XTREME CD

DEMOS
Championship Manager 2001-2002
Kohan: Ahriman's Gift
Max Payne
NFK-Santas Gone Postal
Operation Flashpoint: Cold War Crisis Multiplayer Demo
Star Monkey 1.0

PATCHES
Operation Flashpoint: Ultimate Upgrade 2
Arcanum 1064-1070
Half-Life 1.1.0.8 (full)
Counter-Strike 1.3 (full)

ADD-ONS
Black & White: Music Add-on
Counter-Strike: Caminito
Counter-Strike bots
Operation Flashpoint: Face Skins
Operation Flashpoint: Mission Upgrade 3

VIDEOS
C&C: Renegade
Escape from the Bastille
Frank Herbert's Dune
Tom Clancy's Ghost Recon
World of WarCraft

HERRAMIENTAS
Detonator XP v21.81
Detonator 9x v21.81
DivX 4.01
Internet Explorer 6.0 (full) en español para todos los SO
Indice XPC #01-47
Nimda: sacate el virus
Windows Media Player 7.1
Winzip 8.0

EXTRAS
Abuse (juego completo)
Axxón 107
Hateful Chris: The Angry Little Skeleton (juego completo)
Colección de Wallpapers

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

OCTUBRE 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves, Fernando Brischetto, Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
e-mail: fernando@editorialpowerplay.com

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

MOULIN ROUGE
Santiago Videla, Sebastián Di Nardo, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Pablo Benveniste, Rodolfo A. Laborde, Diego E. Vitorero, Pedro F. Hegoburu, Mariano Firpo, Maximiliano Ferzzola, Leonardo Panthou, César Isola Isart

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández, Fernando Martin Coun, Erica Nuñez Boess, Martin A. Espelosin, Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

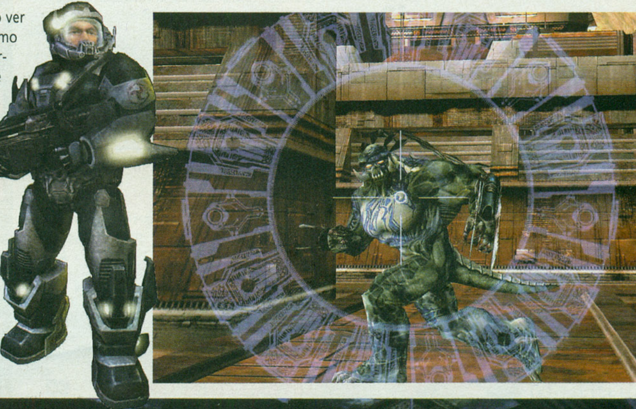
XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Laprida 1898, 11° "G", Capital Federal, C.P. 1425, Tel.: 54-11-4805-8974 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

UNREAL II CADA VEZ MEJOR

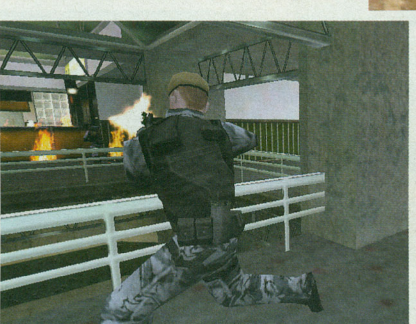
Legend Entertainment dejó ver más imágenes de su próximo FPS. Son imágenes que cortan el aliento. La salida de este casi seguro nuevo clásico está prevista recién para el año próximo, y se espera que nuevamente revolucione el género como lo hizo cuando el primer Unreal apareció para volvernos locos con sus gráficos y la elevada inteligencia artificial de los enemigos. Como prueba, miren las fotos de aquí abajo, donde pueden verse el model del Skaarj, de un marine y una nueva captura de pantalla del juego en acción. ¡Miren cómo vuelan esos rockets! Impresionante.



COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO



Recientemente GearBox Software se descuidó y todo el mundo se les metió por la puerta para ver imágenes del juego que todos los fanas de Counter del mundo están esperando con más ganas que ganarse una cena con Pampita.
Los muchachos de GearBox son los mismos que nos trajeron esas dos maravillas llamadas *Half-Life: Opposing Force* y *Half-Life: Blue Shift*, así que no tenemos ni la más ligera duda de que *Condition Zero* va a ser un juegazo que vamos a gozar por mucho tiempo, de la misma manera que el actual Counter-Strike se juega sin parar, alcanzando el 90% de los 50 o 60 mil jugadores de Half-Life que hay online en forma permanente.
Como pueden ver aquí, las imágenes sólo confirman nuestra esperanza de que estemos en presencia de un verdadero clásico.





REEDICIONES DE OCTUBRE

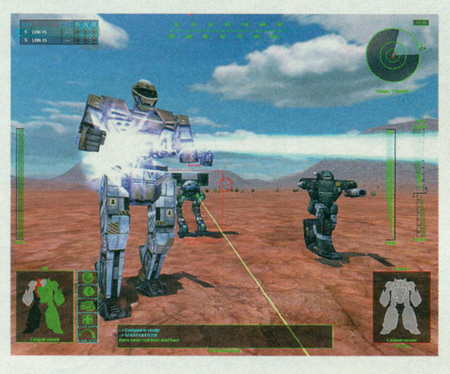
Sierra y Fox Interactive anunciaron para este mes la reedición de uno de los mejores First Person Shooter del año pasado, *No One Lives Forever*, subtitulado "Game of the Year" o Juego del Año, consistente en el juego original con el agregado de una nueva misión de cuatro niveles, un editor de escenarios, nuevas texturas, un enemigo nuevo, un CD conteniendo en formato digital un montón de temas sesenteros (que ya estaban en realidad en el segundo disco del juego, cuando apareció) y una guía estratégica.
El 25 de septiembre, en tanto, salió a la venta *Final Quake: BFG* (BFG significa "Big Fucking Gun"). Esta reedición del clásico FPS contendrá en un mismo paquete nada menos que el Quake original, su secuela Quake II y el último de la serie hasta ahora, Quake III Arena, por supuesto acompañado de todas las actualizaciones que salieron y de nuevos mapas y skins.

Diablo Battlechest, en tanto, será un relanzamiento de Blizzard con el original Diablo, Diablo II y Diablo II: Lord of Destruction, más una guía estratégica, todo por apenas $54,99 (precio sugerido al público en los Estados Unidos). Es posible, aunque no fue confirmado, que también se incluya *Diablo: Legacy of Blood*, una novela de Richard A. Knaak que actualmente también se encuentra a la venta en el site de la compañía. El Battlechest de Diablo está disponible desde el 26 de septiembre.
Finalmente, Westwood Studios puso a la venta un pack de cuatro de los juegos de la saga Command & Conquer desde el 25 de septiembre pasado. El pack se llama *C&C: Theatre of War*, e incluye el original *Command & Conquer*, *Tiberian Sun*, *Red Alert* y *Red Alert 2*... Recuerden: no hay futuro -no hay nada- sin Tiberium.



EL UNIVERSO BATTLETECH SE INSTALA EN LA RED

Una buena noticia para los amantes de estos robot gigantes: ya casi está terminado *BattleTech 3025*, un juego puramente multiplayer. Ha sido lanzado en versión Beta y por lo que pudimos ver es francamente espectacular. Con gráficos fuera de lo común, y sin altos requerimientos, libraremos furiosas batallas por el control de la *Inner Sphere*. Como es de suponer, tendremos nuestro propio personaje, y a traves de él ganaremos experiencia, dinero (C-bills) y según nuestras acciones podremos ser promovidos e ir accediendo a nuevos Mechs y armas. Este flamante universo online estará divido en cinco Casas y albergará a 50.000 jugadores en varios servidores.





MOTORCITY ONLINE EN BETA



Ya próximos a la publicación del nuevo Need For Speed, Electronic Arts dejó ver nuevas fotos del juego que realmente nos hicieron babear. *Motorcity Online* está siendo desarrollado en la filial Seattle de EA, la misma que programó los geniales NFS: Hot Pursuit y NFS: High Stakes, así que no hay dudas de que este flamante capítulo de la más aclamada serie de arcades de carreras va a ser una BOMBA.

La salida de Motorcity Online está prevista para fines de octubre. Y hay una Beta.

MUDPIE, UN NUEVO MUNDO

Myst es la saga más exitosa del mundo de los juegos para PC, con más de 11 millones de copias vendidas en todo el globo. Esto es entre Myst, Riven, realMYST y el reciente Myst III: Exile, que fueron verdaderos juegazos para quienes gustan de este singular género, tan criticado por otros jugadores.

Mudpie es una extraña especie de Myst, pero online y para miles de jugadores ávidos de aventuras surrealistas. Es evidente que será un buen negocio para Cyan Interactive, ya que hoy existe una comunidad de jugadores que darían un ojo por experimentar los bellos mundos de la saga en un universo persistente como éste, en desarrollo desde hace tres años. Pocos son, de todas maneras, los detalles que se conocen acerca de cómo será aventurarse en Mudpie.



Cyan liberó a la prensa las primeras imágenes de Mudpie, con la aclaración de que todas fueron capturadas del engine y no han sido alteradas en ninguna forma, excepto por la adición del logo de la compañía. Si el juego se ve así realmente, nos mudamos todos a Mudpie.

RUMBO A PLANETSIDE

Dave Georgeson, el diseñador líder de Tribes 2, ingresó al equipo de desarrollo de *PlanetSide*, el FPS multiplayer masivo que prepara Verant Interactive, la compañía responsable de haber dado vida al mejor RPG online en existencia: EverQuest.

PlanetSide propone un mundo de combates soldado a soldado y a bordo de vehículos. Los jugadores pueden tomar el rol de mercenarios y distintos especialistas científicos y técnicos que luchan para una de las cuatro corporaciones. El objetivo es ganar territorio al enemigo estableciendo bases y defendiendo el perímetro.

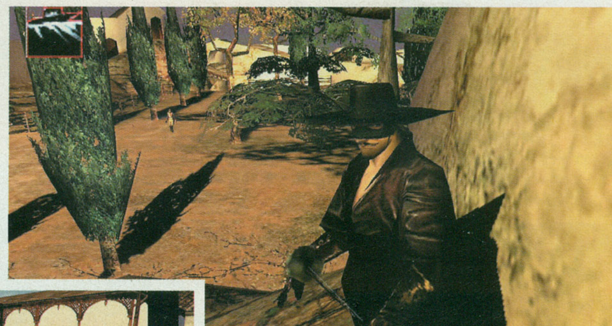
PlanetSide estará en línea aproximadamente a principios de 2002, y se espera que su llegada al mundo de los juegos online signifique la evolución definitiva del género.



THE SHADOW OF ZORRO

En 1822, Don Alejandro de la Vega, padre de Don Diego, sospecha del nuevo jefe de policía de California. Y bien que hace. Es nada menos de De la Hoya, un criminal de guerra conocido como *El carnicero de Saragosa*. Y los problemas comienzan para El Zorro, Encima, una enigmática mujer no hace más que complicar la trama excepcional que se está tejiendo para el juego.

Mucho romance y acción para esta





nueva aventura que Cryo está preparando para PC (y PlayStation 2) y que estará lista a fines de noviembre de este año. Por supuesto, El Zorro no se puede cargar a un ejército entero así que el sigilo será muy importante. Lo mejor es que Don Diego de la Vega también hará su aparición y el Zorro sólo merodeará de noche.

En su corceeeeel cuando sale la lunaaaa, aaaparece el bravo Zorrooo...

MAS WORMS BLAST

Ubi Soft dejó ver las primeras capturas de pantalla del nuevo *Worms Blast* que prepara Team 17. Esta vez la cosa es con gusanitos en 3D y más armas para



adicionar a las ya clásicas, además de múltiples formas y trucos sucios para vencer a los gusanos de los equipos adversarios.

Worms Blast será lanzado el 9 de noviembre, seguido por una versión para PlayStation 2 en los primeros días de enero de 2002.

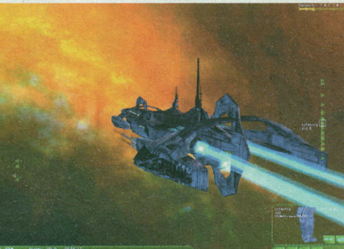
DARKSPACE

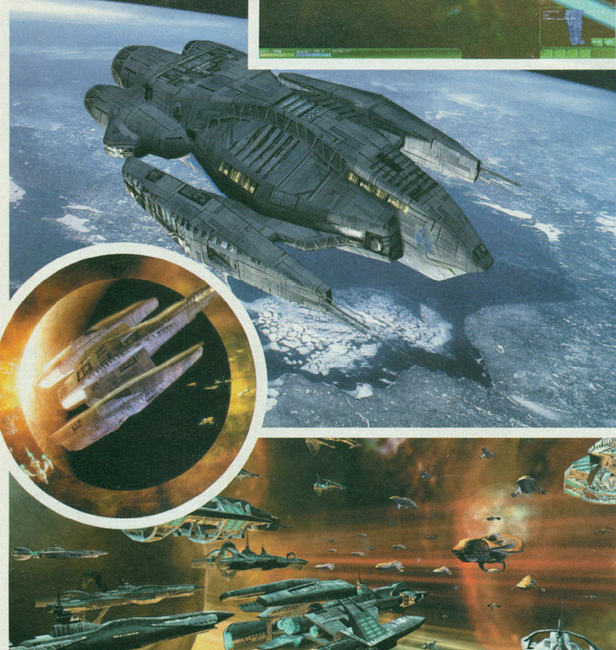
Desde mediados de julio que Palestar, una compañía desarrolladora con asiento en Austin, se encuentra probando su proyecto *DarkSpace*, un arcade multiplayer masivo. DarkSpace recuerda un poco a Wing Commander. Miles de jugadores pueden participar de gigantescas batallas espaciales.

Es posible elegir entre más de 18 naves armadas y luchar para cualquiera de las tres facciones en guerra. El espacio del juego contiene planetas, un cinturón de asteroides, lunas, *wormholes* e incluso nefastos agujeros negros que todo lo tragan. Hay grandes flotas de fragatas, interceptores, destructores y naves madre de hasta cinco kilómetros de largo. Los pilotos suben de rango y obtienen acceso a misiones de mayor envergadura.

DarkSpace seguirá durante un tiempo en "Open Beta", por lo que cualquier interesado con alma de piloto y hardware suficiente -banda ancha- puede descargar el cliente del juego de 32 MB desde *www.darkspace.net* y participar gratis de la prueba, corriendo su propio server o uniéndose a los de la compañía. Esto podría seguir durante un tiempo indefinido, mientras Palestar busca un editor que publique el juego.

Actualmente hay diez mil personas suscriptas a DarkSpace, con un promedio de 500 jugadores de diferentes clanes conectados al servidor de Palestar las 24 horas del día.





noticias de último momento

CERRO DINAMIC MULTIMEDIA

La compañía del viejo grupo español Hobbypress arrastraba graves problemas económicos. Ya había despedido a 40 empleados, y ahora finalmente cerró sus puertas. El juego online *La Prisión* y *PC Fútbol 2002* fueron cancelados.

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Timegate Studios y Strategy First anunciaron una *precuela* del exitosísimo *Kohan: Immortal Sovereigns. Kohan: Ahriman's Gift* no necesitará del primer Kohan para funcionar e incluirá 5 campañas completamente nuevas, 40 escenarios, más de 90 unidades y 70 héroes distintos, un centenar de hechizos y 75 tecnologías. La inteligencia artificial será superada. Dispondrá además de 7 modalidades de juego y soportará hasta 8 jugadores vías LAN e Internet. Incluirá un editor de escenarios y misiones. Estará a la venta en el mes de noviembre. Mientras tanto, pueden experimentar con la demo exclusiva del juego que encontrarán en el XCD.



SIMSVILLE CANCELADO

Al cierre de edición nos enteramos que Maxis canceló el juego, que estaba previsto para 2002, por no alcanzar el nivel de calidad esperado, y se concentrará en los demás títulos de la serie como *The Sims Online* y *The Sims Hot Date*.

FALLA DE SEGURIDAD EN HL

El patch 1.1.0.8 para Half-Life permite vulnerar las máquinas clientes, problema que será corregido por Valve con la nueva versión 1.1.0.9.

CRONICA DEL PRIMER TORNEO INTERNACIONAL AGE OF EMPIRES II





Era una apuesta fuerte: Organizar un Torneo de Age of Empires II: The Conquerors, para poder conseguir un campeón nacional que hiciera frente a los mejores de todo el mundo en la gran final de Washington. Como esperábamos, la respuesta del público fue muy buena y se anotaron 117 valientes, principalmente de Capital federal y sus alrededores, pero hubo muchos que viajaron desde el interior del país; nadie quería perder la oportunidad de demostrar que era el mejor... ¡y de ganarse el suculento premio!

Con un número tan elevado e impar, sabíamos que el torneo iba a durar varias horas, pero la excelente red de Battle LAN Center nos permitía acomodar hasta 60 jugadores al mismo tiempo. Además, las reglas del Torneo especificaban que las primeras rondas se jugarían con límite de tiempo, el que fue establecido en unos 40 minutos. Ya habíamos cronometrado el juego la noche anterior y ese tiempo indicaba que se jugaría a 900 años, en mapas Continentales, de dos jugadores, con Civilizaciones a elección de los participantes.

El Sábado por la mañana se abrieron las puertas del local a las 9:30, y la gente se congregó rápidamente para registrarse. Cada jugador recibió una tarjeta con su nombre y apellido, número de jugador, más los tan esperados regalitos: Una remera conmemorativa del Torneo, un trial del nuevo Windows XP Profesional, y revistas Xtreme PC. Comenzamos las primeras 30 partidas a media mañana y una media hora más tarde ya teníamos algunos resultados.

Alrededor de las 13 horas habíamos terminado la primera ronda, lo que significaba que unos 55 jugadores seguían en carrera, pero otros 55 se volvían a casa. Debemos destacar el comportamiento de los jugadores, que en todo momento fue correctísimo, aún ante la fea perspectiva de volverse al terruño luego de una única partida. Por suerte no debimos recurrir a la fuerza bruta, cosa que a Pedro hubiera puesto de bastante buen humor...

Un poco antes de las 14 horas llegaron los últimos jugadores inscriptos del interior, y decidimos darles un bye (pase directo), para no retrasar toda la siguiente ronda casi una hora más. A estos jugadores agregamos algunos de los mejores perdedores de la primera ronda para redondear el número en 64 jugadores, lo que nos daba la llave directa para facilitar las siguientes rondas hasta la final. Emparejamos los mejores ganadores de la primera ronda con los del repechaje, y los demás emparejamientos fueron aleatorios.

Y llegó el tiempo de la segunda ronda, con 64 jugadores; luego la tercera de 32, y finalmente la cuarta de 16, por lo que nos quedaron 8 finalistas para el día Domingo. En las dos últimas rondas se jugó Conquista en lugar de Límite de Tiempo. Un día extenuante pero muy fructífero.

El Domingo convocamos a los 8 finalistas para las 15:30 horas. Los emparejamientos quedaron del siguiente modo:




CONCENTRACION PURA El público miraba las partidas en absoluto silencio...

(Champaqui) vs. (SUD_JT_ArgeKing)
(BTZ-O.Foriosso) vs.
(BTZ-Dieb)
(SUD_Rey) vs. (SUD_Polta)
(SUD_Tkenobi) vs.
(Hernán MC)

Como ven, varios participantes de dos buenos clanes.

El primero en terminar fue SUD_Tkenobi, que con Vikingos aplastó a los Españoles de Hernán MC (4273 contra 883). Luego ganó un representante del interior, SUD_JT_ArgeKing, en una fratricida lucha entre Vikingos (6755 contra 1903). El tercero en terminar fue SUD_Polta, en otra pelea entre Vikingos (8596 contra 3010). Y finalmente los japoneses de BTZ-O.Foriosso derrotaron a los Vikingos de su compañero de clan BTZ-Dieb (8052 contra 5700).

Nos llamó la atención el "tire y afloje" en la elección de Civilizaciones, y el hecho que 6 de las 8 Civilizaciones de esta ronda hayan sido Vikingos. Los muchachos nos explicaron que cada Civilización tiene otra que puede anular sus ventajas, y por eso esperan a ver qué eligió el rival para ver con qué anular la estrategia.

Según estos 8 jugadores, el nivel del torneo fue normal, con una docena de buenos jugadores y el resto un escalón más abajo. Evidentemente algunos jugadores estaban más empapados en el tema de Age of Empires, juegan frecuentemente por Internet, chatean en el room Lepanto, y visitan páginas web como www.ageofkings.cc para saber las últimas novedades.

Llegó el momento de la Semifinal, en el mapa Arabia, con estos enfrentamientos:

SUD_Polta vs. SUD_Tkenobi
SUD_JT_ArgeKing vs. BTZ-O.Foriosso

Los primeros pronto se pusieron de acuerdo en jugar Mongoles contra Mongoles, ganando SUD-Tkenobi por 3914 contra 1891. Pero en el segundo enfrentamiento no se ponían de acuerdo sobre qué civilizaciones elegir en base a la seleccionada por el rival, y casi llegamos a anotarlas en un papel oculto ante tanto tire y afloje. Parecía que iba a enfrentar Hunos contra Mongoles, pero a último momento SUD_JT_ArgeKing cambió sus Hunos por Mongoles, lo que fue aceptado por BTZ-O.Foriosso y comenzó la batalla, que finalmente favoreció al primero por 4223 contra 2709.

Y llegó el momento de la gran final. Teniendo a la mayoría de los perdedores como público -que no querían perderse esta gran batalla por nada del mundo-, a eso de las 19 horas Marcelo Ikegaki (SUD-Tkenobi) de Parque Centenario y Javier Trogliero (SUD_JT_ArgeKing) de Salta, hicieron temblar el piso de Battle LAN con el despliegue de sus tropas, mientras el público miraba casi extasiado. En menos de una hora, Marcelo Ikegaki se alzó como ganador, recibiendo un cheque por $3000 y la posibilidad de representarnos en los Estados Unidos en Octubre, con chances de llevarse el premio mayor: u$s 50.000 y la admiración de la comunidad de Age of Empires.

Desde ya, te deseamos la mejor de las suertes, Marcelo, ¡y que nuestra mascota te acompañe!

En los números siguientes les contaremos cuál fue la fortuna de Marcelo frente a los mejores jugadores del mundo...





AND THE WINNER IS Marcelo rodeado de sus pares y los organizadores, de metidos que somos.

OZZY'S BLACK SKIES

Creado en colaboración entre iROCK Interactive y el abuelo del metal, Ozzy Osbourne, *Ozzy's Black Skies* está cada vez más cercano a tocar tierra. El juego se ambienta en un mundo fantástico inspirado en la música de Ozzy. Los jugadores deberán tomar el control de los furiosos dragones pertenecientes a cualquiera de las tres castas que luchan sin parar por la supremacía.

Para darle chapa al juego, Ozzy y su banda grabaron nuevas versiones de algunos de los clásicos del metal, tanto suyos como de Black Sabbath. Ellos son *Crazy Train, War Pigs, Paranoid, No More Tears* y *See You On The Other Side*.



Si quieren ver un flor de video, apunten sus navegadores a Datafull.com, porque está muy pero muy bueno.

5 cortitas

ROGUE SPEAR A LA COLIMBA

De acuerdo a un boletín que nos envió Ubi Soft Brasil, esa compañía licenció a los Estados Unidos el engine de *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear* con el fin de adaptarlo para entrenar a sus soldados. "Hemos buscado entre todos los First Person Shooters del mercado, y ningún engine se aproxima al realismo de *Rogue Spear*", dijo un vocero. "Necesitamos entrenar a los elementos de una pequeña unidad especial sobre cómo prepararse para una misión, cómo trabajar en equipo durante la ejecución de una misión y cómo conducirse tras la etapa de planificación, y este engine nos permitirá hacer eso y mucho más."

PROGRAMACION DE JUEGOS

La editorial Charles River Media de los Estados Unidos puso a la venta un libro titulado *Game Programming Gems 2*, con el que un pacífico jugador con alguna neurona todavía intacta puede convertirse en una bestia feroz de la programación.
El libraco contiene alrededor de 70 artículos que cubren todas las áreas necesarias para la programación de un engine a tono con las actuales tecnologías gráficas. Fue escrito por programadores veteranos de juegos con la idea de reducir los tiempos de desarrollo y el trabajo redundante. Hay seis secciones que cubren programación en general, matemáticas, inteligencia artificial, geometría, presentación gráfica y rutinas de implementación de audio. *Game Programming Gems 2* cuesta $69 (más gastos de envío) y se puede adquirir en *www.charlesriver.com*.

SUDDEN STRIKE: TOTAL WAR

La compañía alemana Intex anunció un disco de datos para Sudden Strike. El disco de datos llevará por nombre *Sudden Strike: Total War* y contendrá 24 nuevas misiones. Entre ellas habrá 19 escenarios donde luchar. Este interesante addon para todos los fanas del juego requerirá tener instalado *Sudden Strike* y la expansión *Sudden Strike Forever*.

HITMAN 2

El año pasado, el asesino calvo (¡hola, Martin!) hizo de las suyas en Codename 47. Ahora Eidos prepara la secuela, que nos llegará "por encargo" a principios del año que viene. Esta vez la cosa empezará en un monasterio, en Sicilia... ¡lo mejor, es que se podrá jugar en primera persona y grabar en cualquier parte!

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHTS

La expansión de MechWarrior 4 se viene con más Mechs, vehículos, armas y misiones. Tendremos 5 robots más, y ya no estaremos limitados a las chatarras que recuperemos del campo de batalla porque podremos comprar repuestos y piezas en el mercado negro. Además, habrá 6 nuevos vehículos, una campaña dinámica en la que nuestros éxitos y fracasos determinarán la siguiente misión. Seremos mercenarios contratados por la Casa Steiner en una encarnizada lucha contra el régimen Dresari en Kentares IV.



PLANET OF THE APES

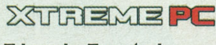
Con la película todavía en las salas de los cines y, aprovechando que genéticamente tenemos una enorme simpatía por nuestros hermanos peludos, se firmó un acuerdo para explotar la licencia a nivel internacional. Será la primera vez que se utilice *El Planeta de los Simios* para hacer juegos interactivos.

Las compañías involucradas en el acuerdo son Ubi Soft Entertainment, Fox Interactive y Visiware, que lanzarán varios títulos basados en la clásica novela de Pierre Boulle. Los juegos también tendrán elementos de la reciente película de Tim Burton. Para cuando lean esto ya habrá disponible un juego de acción en nuestras PC, seguido por versiones para Game Boy Advance y Game Boy Color en noviembre.

La novela de Boulle fue publicada por primera vez en 1963, y el primero de los cinco filmes originales de *Planet of the Apes* se estrenó en 1968, con Charlton Heston en el papel principal. Los juegos estarán basados en este primer film, y en el segundo, llamado *Beneath the Planet of the Apes*. Con la licencia de Visiware, Ubi Soft se encuentra desarrollando los juegos para Game Boy Advance y Game Boy Color, en tanto Visiware se encarga de las versiones para PC y PlayStation.





LOS ARCHIVOS SECRETOS DE 



Hernán Pablo Eduardo Fernández

Edad: 28
Alias: Hiernan, [NSC]Hiernan para los quakers.
Géneros preferidos: FPS en el 90% de los casos, estratégicos, RPG y aventuras gráficas se reparten el 10% restante.
Clásicos favoritos de PC: Quake III Arena, Quake II y Quake en ese orden, Half-Life, Doom, Civilization (que mazaaa), Dark Forces, Jedi Knight, X-wing, la serie Monkey Island y muchos más.
Música: Un poco de todo me cae bien, especialmente la música nacional. Lo que me cae mal: la cumbia (yeeeechhh) y la marcha, tecno y todo lo que se les parezcan.
Hobbies: Quakear en Internet hasta que mi sonrisa quede coronada por mis globos oculares colgando. Los juegos de rol (de papel, lápiz y daditos psicodélicos). Leer algún buen libro de vez en cuando. Tocar batería (aunque con tanto Quake ya se está llenando de polvo, la pobre). Ir al cine a ver una buena peli. Karate.
Yeah: Acostarme y levantarme tarde. Mi mujer (Moni), mi hijo ([NSC]Pablito), mi perra (Nala) y mi gato (Toño). Reunirme con mis amigos y familiares. *Dan, un verdadero ídolo. (muhahaha).*
Ouch: Madrugar. Los políticos argentinos. La guerra. La gente falsa o mentirosa. Que Dan me haya pedido hacer esto dos horas antes del cierre y no tener una maldita foto como la gente para mandarle.

fechas de salidas

Juego	Compañía	Fecha
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	GodGames	Otoño 2002
Aliens versus Predator 2	Sierra Studios	Primavera 2001
Aquanox	Fishtank Interactive	Verano 2001-2
Battlecruiser Millennium	3000AD	Verano 2001-2
Battle Realms	Crave Entertainment	Verano 2001-2
Combat Mission II	Big Time Software	Principios 2002
Command & Conquer: Renegade	Westwood	Noviembre 2001
Comanche 4	Novalogic	Noviembre 2001
Commandos 2	Eidos	Primavera 2001
Dark Sector	Digital Extremes	Verano 2001-2
Deus Ex 2	Eidos	Invierno 2002
Disciples II: Dark Prophecy	Estrategy First	Primavera 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Primavera 2001
Dragon Riders	Ubi Soft	Primavera 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	Indeterminado
Dungeon Siege	Microsoft	Principios 2002
The Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Softworks	Noviembre 2001
Empire Earth	Sierra	Verano 2001-2
Etherlords	Estrategy First	Noviembre 2001
Flight Simulator 2002	Microsoft	Primavera 2001
Freedom Force	Crave Entertainment	Verano 2002
Freelancer	Microsoft	Primavera 2001
Ghost Recon	Ubi Soft	Diciembre 2001
Global Operations	Crave Entertainment	Indeterminado
Good & Evil	GT Interactive	Primavera 2001
Halo	Bungie	Otoño 2002
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	Primavera 2001
Imperium Galactica III: Genesis	CDV	Primavera 2002
Loose Cannon	Microsoft	Primavera 2001
Mafia: The City of Lost Heaven	TalonSoft	Verano 2001-2
Master of Orion 3	Infogrames	Otoño 2002
Medal of Honor: Allied Assault	EA	Diciembre 2001
Metropolis	Interplay	Primavera 2001
Myth III: The Wolf Age	GodGames	Primavera 2001
Need for Speed: MotorCity Online	EA	Primavera 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2001-2
Pool of Radiance	GAME Studios	Verano 2002
PlanetSide	Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians	Eidos	Otoño 2002
Return to Castle Wolfenstein	Activision	Noviembre 2001
Rogue Spears: Black Thorn	Ubi Soft	Indeterminado
Sid Meier's Civilization III	Microprose	Primavera 2001
SimMars	Maxis / EA	Primavera 2001
SimsVille	Maxis / EA	Cancelado
Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision	Verano 2002
Spider-Man	Activision	Primavera 2001
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Finales 2001
Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Otoño 2002
Star Wars: Jedi Outcast / Jedi Knight II	LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	Diciembre 2002
Star Wars: Starfighter	LucasArts	Invierno 2001
Stronhold	GodGames	Primavera 2001
Team Fortress 2	Sierra	Verano 2001-2
The Sims Online	Maxis	Mitad de 2002
The Thing	Vivendi	Mayo 2002
Thief III	Eidos	Verano 2001-2
Throne of Darkness	Sierra	Verano 2001-2
Ultimate Ride	Disney Interactive	Primavera 2001
Unreal II	Infogrames	Otoño 2002
Warcraft III: Reign of Chaos	Blizzard	Verano 2001-2
Warlords IV	Ubi Soft	Verano 2002
Zoo Tycoon	Microsoft	Octubre 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

ECTS 2001

Por el equipo Xtreme

La European Computer Trade Show es la exposición anual dedicada al entretenimiento más importante del Viejo Continente. No tiene el *glamour* de la E3, a la que ya conocemos bien, pero desde su nacimiento en 1989 ha ido cosechando una creciente cantidad de visitantes, que en exclusiva corresponde a las grandes empresas como Sony, Nintendo, Konami, Capcom, Intel, Microsoft, Ubi Soft, Codemasters, etc., y por supuesto a la prensa internacional, que llega desde todo el globo.

Este año la exposición volvió a realizarse en la ciudad de Londres, entre el 2 y el 4 de septiembre, en el ExCeL London (un espacio para eventos de 90.000 metros cuadrados) y para sorpresa de muchos se pudieron ver más novedades aquí que en la misma Electronic Entertainment Expo, sobre todo en lo referente al mundo de los juegos para PC. Sin embargo, y aunque la concurrencia de ejecutivos, desarrolladores, técnicos y prensa superaron las veinte mil visitas, no estuvieron los pabellones de muchas empresas muy importantes, como LucasArts, Infogrames, Activision, Acclaim, Eidos, Take 2, Electronic Arts, THQ o 3DO, un hecho que según algunos podría derivar en la desaparición de la ECTS, el año próximo. Claro que Nintendo, Eidos, Electronic Arts y Sony tuvieron pabellones externos. Ubi Soft finalmente fue la empresa de mayor envergadura que participó del evento.

Aun así, hubo grandes novedades, y no íbamos a dejarlas pasar. ¡A continuación, les mostramos los títulos más relevantes de la ECTS 2001!

WORLD OF WARCRAFT

Blizzard Entertainment

¡Y finalmente se develó el misterio! Hace unos meses que se venía especulando sobre la noticia que Blizzard daría en la ECTS de este año: había muchas opiniones, y en XPC teníamos las nuestras. Podría tratarse de una película basada en la serie Diablo (por eso prohibieron el uso de la palabra relacionada con otra película que se está filmando en USA) o el proyecto StarCraft 2, o un mundo virtual online basado en Diablo. Y le pegamos a medias, ya que sólo yerramos el juego que inspiraría el mundo virtual...

A simple vista podría decirse que Blizzard llega un poquito tarde a la arena de los juegos online masivos, pero no olvidemos que desde 1994 esta compañía viene desarrollando e implementando, de manera exitosa, juegos multiplayer en su sitio Battle.Net.

World of Warcraft ya lleva un año de desa-



WORLD OF WARCRAFT

rrollo. Hasta ahora se han mostrado tres razas: los humanos, los orcos, y una tercera sub-raza que se verá en *Warcraft III: Reign of Chaos* -del que también se mostraron unas fotos increíbles-, llamada Taurens (como el Minotauro mitológico). Pero no creemos que se limiten a estas tres opciones ya que están analizando más para implementar. Blizzard también se ha puesto como meta lograr personajes realmente únicos, por ello el sistema de creación de personajes será muy detallado. Lo visto en estas etapas iniciales muestra un modelo básico (por ejemplo, orco varón) al cual se le pueden agregar otras características a gusto y placer del jugador: la cara, estilo de las expresiones, estilo de pelo, color del pelo, color y textura de la piel, etc. Creemos que las ropas, armas y armaduras también serán elementos de individualización.



Las imágenes muestran la fidelidad al universo Warcraft, donde se destacan los gráficos más cercanos a los cuentos que a la hiper-realidad en 3D de otras ofertas de juegos MMORPG.

WoW se ubica temporalmente unos cuatro años luego de los acontecimientos de Warcraft III (cuyo lanzamiento ha sido postergado para el primer trimestre de 2002). Aquí veremos que todos los ejércitos importantes han perdido muchas fuerzas, por ello nos enlistamos y comenzamos a reconstruir la tierra de Azeroth. Pero el terreno no se limitará a ser exclusivamente el de Azeroth, sino que un equipo full-time de Blizzard agregará otros nuevos, conjuntamente con nuevas aventuras. En palabras de Mark Morhaime, uno de los capos de la compañía: "World of Warcraft es el emprendimiento más grande de Blizzard a la fecha". Para este juego se dispondrán de nuevos servidores separados de los de Battle.Net aunque correrán en paralelo, y de un equipo de gente dedicado. Obviamente esto cuesta dinero, y por eso WoW no será gratuito como los demás juegos multiplayer de Blizzard, aunque se estima que la tarifa mensual de abono será similar a la de los demás juegos MMORPG, que no exceden los $10.

Aún no se reveló mucho sobre la mecánica del juego, pero por lo visto el sistema de combate estará a mitad de camino entre el implementado en Diablo (point and click) y lo tradicional de los MMORPG, lo que lo hará más simple para los nuevos jugadores. Similarmente, los hechizos también serán fáciles de utilizar. Otro de los temas a tratar es el de PvP (Player vs. Player) en el que Blizzard siempre ha tenido una postura particular. En los juegos MMORPG es muy popular que haya duelos entre jugadores, pero para evitar que aquellos jugadores que no lo ven bien sean víctimas, se ha estudiado la posibilidad de unirse a un clan de guerra, el cual siempre tendrá un clan opuesto con el cual batallar. De este modo, quien se una a un clan de guerra creará automáticamente un adversario en otro clan, y sólo podrán enfrentarse entre ellos y quienes no deseen jugar PvP no sufrirán las consecuencias.

Debido a que WoW recién lleva un solo año de desarrollo, hay ciertos temas sobre los cuales no se han dado muchas especificaciones. Por ejemplo, el juego requiere placas de aceleración de video en 3D, y creemos que cuando esté listo soportará la línea GeForce3 y/o sus sucesoras. El engine gráfico permitirá una interacción total con el universo online, desde el simple chateo e intercambio de objetos hasta acciones más avanzadas como la unión de fuerzas para atacar a un enemigo en común.

Al iniciar nuestras aventuras en WoW deberemos aprender a utilizar el GUI (graphical user interface, o interfaz gráfica del usuario): en lugar de utilizar una gran barra de herramientas a un costado o en la base de la pantalla, Blizzard ha optado por utilizar toda la pantalla para el mundo 3D y por ello el GUI flotará sobre el mundo como sucede en la mayoría de los FPS. De hecho, muchos elementos de este juego serán similares a los de los FPS y juegos de estrategia: intuitivos para que el más novato pueda dominarlos velozmente.

En el XCD tienen un fabuloso video, donde podrán ver una secuencia de animación hecha por los artistas de Blizzard del nuevo mundo virtual de Azeroth. El nivel de detalle que tiene es impresionante.

Nuestra debilidad manifiesta por los productos de Blizzard nos indica que el juego será un boom en todo el mundo. *Your wish is my command!*



PROJECT NOMADS

Radom Labs

Otra de las novedades más importantes presentadas durante esta exposición fue el nuevo proyecto de la gente de Radon Labs que, al parecer, promete ser el comienzo de una nueva generación en cuanto a juegos de estrategia en tiempo real.

A diferencia de lo que normalmente se ve en estos juegos, los escenarios de *Project Nomads* estarán compuestos por una serie de gigantescas islas que flotan en el cielo, sobre un mundo en ruinas, devastado por las guerras.

En general, la dinámica del juego es la misma de cualquier RTS tradicional, pero además de toda la parte de búsqueda de recursos, construcción de nuestra base y producción de unidades, también tendremos un personaje principal que participará activamente en cada misión e incluso contará con una amplia gama de poderes que nos servirán tanto para atacar como para defender nuestro territorio.

En sí, Project Nomads se verá desde una perspectiva similar a la de Sacrifice, pero otro de los detalles interesantes que nos ofrecerá es que incluso podremos tomar el control de cualquiera de nuestras unidades y usarla como si se tratara de un arcade, bastante parecido a Battlezone.

El sistema de construcción es muy parecido a lo que todos ya estamos acostumbrados a ver, pero habrá algunas novedades por estos lados, ya que también podremos combinar los planos en los que están basadas muchas de las estructuras y lograr nuevas construcciones, lo que nos dará la posibilidad de probar un gran número de combinaciones.

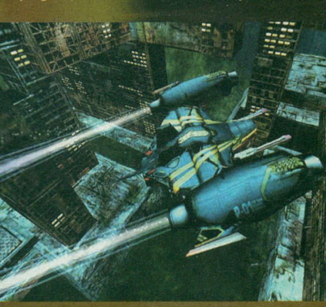
Project Nomads pertenece a toda una nueva camada de juegos especialmente diseñados para aprovechar a pleno todas las bondades que ofrecen los nuevos GPU GeForce3, lo que nos garantiza gráficos y efectos más que sorprendentes. Según comentaron sus creadores, con una de esas placas podremos ver hasta cómo el pasto que cubre el suelo se sacude con el viento, así mejor empecemos a ahorrar porque esto es sólo el principio.

Por ahora no se habló de fechas de lanzamiento ni nada de eso, pero el año que viene Project Nomads promete ser uno de los más sorprendentes de su categoría.

AQUANOX

Massive Development / Fishtank Interactive

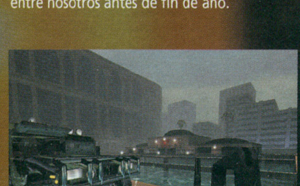
Si bien conocimos a *Aquanox* cuando fue presentado por NVIDIA como el primero de los juegos que harán un uso intensivo y





completo de las características del nuevo GPU GeForce3, es de destacar que esta producción de Massive Development fue uno de los títulos más aclamados de la ECTS. Inspirado en el viejo pero inolvidable Subwar 2050 y a pesar de no aportar conceptos realmente novedosos, Aquanox es una especie de Starlancer, Freespace o cualquiera que se les parezca sólo que la acción se desarrolla bajo el agua. Además de sacudirnos a tiros con medio mundo, se supone que también será posible interactuar con otros personajes y modificar nuestra nave con nuevo armamento y defensas.

Gráficos que prometen pasar por encima de todo lo conocido y acción a todo trapo es la simple fórmula con la que Aquanox pretende seducir a los fanáticos del género. Siendo otro de los proyectos desarrollados para aprovechar los chips GeForce3 habrá que estar muy atentos porque, sin importar lo simple que parece, puede llegar a ser la gran sorpresa en esta categoría. De marchar todo bien, posiblemente podamos tenerlo entre nosotros antes de fin de año.



EL FENOMENO ONLINE

La estrella en este rubro sin duda fue el impresionante **World of Warcraft**, aunque hubo otros títulos con muchas posibilidades de ganarse una buena cantidad de adeptos, muchachos de esos que tienen banda ancha y juegan sin parar hasta que les revienta la vejiga.

DUALITY: Un RPG de ciencia-ficción de Trilobyte Graphics (un equipo formado por ex integrantes de Pyro Studios) que publicará Phantagram Interactive. Duality transcurre en dos planos, la realidad y el ciberespacio. Los jugadores personificarán a agentes que deben recuperar objetos robados por una corporación enemiga. Habrá varias clases de personajes, como ladrones, hackers, entes puramente virtuales, etc. cada uno con una habilidad especial. Estará listo en formatos PC y Xbox a fines de 2002.





ANARCHY ONLINE: De los creadores de The Longest Journey, Funcom, un universo virtual que arrancó con algunos problemas técnicos pero que en Europa despierta mucho interés. Solucionando sus inconsistencias, podría ser de lo mejor que existe en juegos online. Ragnar Tornquist, el autor de The Longest Journey y de la ficción de Anarchy Online, actualmente escribe una novela que revelará la historia de fondo del mundo futuro de Rubi-Ka y de cómo funciona la nanotecnología presente en el juego. Se lo puede probar gratuitamente por siete días ingresando en ***www.anarchy-online.com*** y descargando el CD.

MIDGARD: También de Funcom, éste es un universo online basado en la mitología escandinava, que ya fuera presentado en un estado mucho menos avanzado en la pasada E3. Lo impresionante es su sistema gráfico, ideado para explotar las posibilidades de -otra vez- las placas GeForce3. Los vastos parajes helados y ventosos, con vegetación agitándose y las olas del mar golpeando la costa será el lugar donde habitarán las distintas comunidades guerreras de Midgard. Pinta alucinante. Sobre todo, porque a todos estos títulos los usuarios de banda ancha argentinos podrían jugar perfectamente.

MOBILE FORCES



MOBILE FORCES

Rage Software

Después de la fiebre que desató Counter-Strike, ya son cada vez más las compañías que pretenden captar la atención del público con propuestas similares, muchas de las cuales ofrecen novedades cada vez más interesantes.

Tomando algunas ideas del más que exitoso Operation Flashpoint, quienes en su momento nos deleitaron con juegos de la talla de Hostile Waters decidieron hacer su propia versión de Counter-Strike e incorporarle vehículos, como para hacer las cosas más movidas, pero manteniendo un estilo de juego más arcade, a fin de hacerlo accesible para todos.


F1 2001

Mobile Forces estará usando una versión modificada del poderoso engine de Unreal Tournament, que introducirá un avanzado sistema de daño localizado para los vehículos, para que de esa forma no desbalanceen el juego. Gracias a este sistema de daño podremos reventar las llantas de un vehículo, haciendo que controlarlo sea muy difícil e incluso habrá puntos débiles en donde podremos causarles graves daños o destruirlos con algunos tiros certeros, como por ejemplo en el tanque de combustible.

Mobile Forces tendrá bots que en teoría gozarán una inteligencia artificial digna de verse, ya que al igual que nosotros usarán los vehículos que encuentren para salir a buscarnos. Entre algunos de sus modos multiplayer incluirá importantes novedades y variantes, como ser un modo llamado Capture the Trailer, en el que en lugar de una bandera tendremos que interceptar un camión y llevarlo de vuelta a nuestra base. De acuerdo con lo comentado por Rage, es posible que recién veamos los frutos de este trabajo a mediados del año que viene.



F1 2001

EA Sports

EA Sports sigue comprometida con la categoría máxima del automolismo mundial, y mostró nuevas imágenes en movimiento del juego que sale a principios de este mismo mes. F1 2001 se viene con todos los circuitos, pilotos y equipos de la actual temporada de F1. Además, incluirá un renovado sistema de animación en boxes, tribunas y pilotos. Como si esto fuera poco, el estado del tiempo cambiará en tiempo real, y se tendrá en cuenta las condiciones meteorológicas de cada país en particular, a fin de que el cambio de estado sea lo más real posible.

¡Ya se pueden ir calzando los guantes y desempolvando el casco!

INCOMING FORCES

Interplay / Rage

La era de los chips GeForce3 es irrefrenable y este otro proyecto de la gente de Rage parece ser una razón más como para ir amarrocando los billetes. Incoming Forces es

LOS OTROS

También estuvieron presentes algunos viejos conocidos, de los que se mostraron nuevas fotos.


DIVINE DIVINITY


MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



FIFA 2002


SIMSVILLE (CANCELADO AL CIERRE DE EDICION)



nada menos que la continuación del conocido Incoming, juego que a pesar de ser bastante simple en cuento a conceptos, introdujo importantes avances tecnológicos.

Al igual que su antecesor, Incoming Forces no tendrá una trama demasiado rebuscada sino que estará destinado a los fanáticos de la acción sin tregua y sin mayores complicaciones.

Según comentarios del equipo de desarrollo, Incoming Forces estará mejor estructurado que su primera parte. De cualquier forma, quienes estén buscando una trama elaborada no la encontrarán aquí, ya que la idea principal de Rage en este caso es volarnos la tapa de los sesos con gráficos y efectos especiales que todavía sólo existen en nuestra imaginación. Se espera que el juego esté terminado para febrero del año que viene.

KARMA - INMORTALITY

Dragonfly

Este es un desarrollo de la compañía coreana Dragonfly, y aunque no es mucha la información que se dio a conocer, lo que pudimos ver fue más que interesante. A simple vista, Karma-Inmortality aparenta ser un uno de tantos clones de nuestro tan querido Hidden & Dangerous, pero la gran sorpresa nos la llevamos al ver que en cierto momento del juego la acción pasa a desarrollarse en el futuro.

Si bien no se dieron a conocer detalles sobre el argumento en sí, lo que se dijo es que este juego será más bien una especie de



KARMA - INMORTALITY

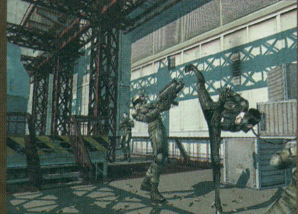
ensalada de géneros, ya que también incluirá elementos típicos de los RPG e incluso algunos detalles que normalmente se ven en una aventura gráfica.

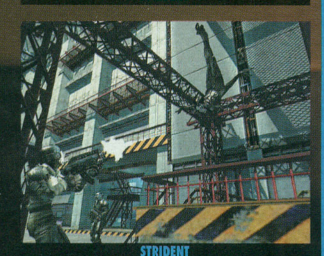
Otra de las buenas noticias con respecto a este extraño pero interesante título es que nos dará la posibilidad de jugar la campaña para un solo jugador en forma cooperativa, ya que al igual que en H&D cada misión está preparada para un equipo. Lo que se puede ver en las imágenes está hecho con un engine programado desde cero por la gente de Dragonfly, lo que nos da la pauta que estos pibes parecen tenerla muy clara... excepto cuando se trata de elegir nombres... ¿no tenían uno menos comercial?

STRIDENT

Phantagram

Un juego de acción muy prometedor, con un aspecto bastante similar al de Oni, pero


STRIDENT


STRIDENT


ARX FATALIS

BLACK & WHITE 2

Mientras se llevaba a cabo la ECTS, en las oficinas de Lionhead Studios, al sur de Londres, Peter Molineaux hacía declaraciones sobre los diseños preliminares de Black & White 2. En esta oportunidad, las Criaturas tendrán todavía más inteligencia. Molineaux trabaja actualmente en un proyecto codificado *Dimitri*, que contempla un nuevo modelo de mundo reactivo, que cambiará a medida que pase el tiempo y según las acciones tomadas por el jugador. Dimitri hará posible que, por ejemplo, nuestro personaje en el juego envejezca según pasen los años, cambiando su apariencia y sus habilidades. O que una casa destrozada con el tiempo se cubra de enredaderas. Parte del diseño pensado para Dimitri será incorporado a la secuela de Black & White, por lo que esta vez no sólo la Criatura cambiará su comportamiento y su aspecto, sino que todo el paisaje lo hará. Incluso los aldeanos llevarán a cabo ciertas acciones de acuerdo a lo que ellos consideren que agrada a su dios. Si nos ven matar a alguien ellos también podrían hacerlo, pensando que obran con corrección.

Esta vez el juego empezará cuando somos llamados a la tierra para intervenir en las guerras que libran las distintas tribus. Deberemos elegir una de ellas y ayudarla a dominar al resto usando nuestros poderes como deidad y con la ayuda de la Criatura que adiestremos para ese fin.



El territorio de Black & White estará mucho más poblado y lleno de detalles; ahora veremos no sólo aldeas, también habrá pueblos y ciudades. La alineación de los dioses, las Criaturas y ahora los aldeanos determinarán el desarrollo del juego y el aspecto de cada cosa que veamos. Gráficamente se esperan mejoras también. La nueva tecnología incluye agregados que se verán pronto en la expansión Creature Isles. Además, las Titanes podrán hablar y repetir las cosas que aprenden de sus amos, y andarán vestidos con modelitos exclusivos diseñados por nosotros mismos... ¡Sí, podremos vestir a gusto a nuestras Criaturas! Un balazo...

Por último, Lionhead dijo que los jugadores que sigan el camino de la bondad en el juego tendrán más poderes en multiplayer, para equilibrar un poco las cosas, ya que actualmente los dioses malévolos tienen más adeptos en todo el mundo porque ofrecen ventajas con relación a sus contrarios, los buenos.

Black & White 2 se encuentra a un año de distancia aproximadamente.

con gráficos grossos en serio. Por ahora es muy poco el material que hay sobre este título, pero se sabe que en un principio saldrá para la consola de Microsoft, la Xbox, a mediados del año próximo. Poco después hará su debut en el mundo de las PC.

ARX FATALIS

Arkane Studios / Fishtank Interactive

Parece que después de mucho tiempo y muchas plegarias, volveremos a tener un verdadero RPG visto en primera persona, al estilo de los alucinantes Ultima Underworld *(N. del E.: Ah, ¿les dije que a The Elder Scrolls III: Morrowind lo voy a revisar yooo?)*, que además contará con todas las ventajas que las tecnologías de hoy pueden ofrecer. Al igual que la clásica saga creada por Origin, este juego tendrá una ambientación medieval, con gráficos que por ahora parecen de lo mejor y efectos que prometen hacernos saltar de la silla.



ARX FATALIS

WARCOMMANDER

Independent Arts / CDV Software Entertainment

La empresa alemana especialista en juegos de guerra presentó este nuevo título, similar en algunos aspectos a Sudden Strike, que en Europa es uno de los más exitosos. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real, en el que deberemos guiar nuestras unidades a la batalla (un máximo de 40 soldados y 11 vehículos) a través de dos campañas single player de 20 misiones cada una. Hay 11 clases de personajes con habilidades especiales y un sistema de acumulación de experiencia que los hace más efectivos en combate. Habrá por supuesto varias estructuras para construir. Gráficamente es excelente, ya que puede ser jugado en resoluciones de hasta 1280x1024 en True Color y el engine soporta terrenos deformables. El clima será un factor importante, con ciclos de luz dinámica que representarán días y noches; incluso habrá movimientos naturales, como avalanchas y derrumbes. Otros efectos incluyen humo, fuego, explosiones, etc. Además, se podrá jugar en multiplayer con hasta 8 jugadores vía LAN e Internet. Lo tendremos a fin de año.





WARCOMMANDER



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Computer Artworks / Universal/Vivendi
INTERNET: www.vivendi.com
FECHA DE SALIDA: Mayo de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

THE THING

UNA PELICULA DE CULTO DEL CINE DE TERROR HECHA JUEGO

Por "La Cosa" Ferzzola

Caían los ´80 y el cine de terror estaba en todo su esplendor. Las mejores películas del género se remontan a esos suculentos años. En 1982 John Carpenter presentó al mundo *The Thing* (alias *La Cosa*). The Thing de John Carpenter fue la remake de un clásico de los años ´60, pero el maestro logró algo completamente nuevo partiendo de aquella vieja película.

El filme nos cuenta cómo una estación ártica es invadida por un extraño y letal ser alienígeno que tiene la habilidad de asimilar cosas vivas y mostrarse como una copia idéntica del sujeto asimilado. The Thing fue una de las experiencias más paranoicas del milenio pasado. La atmósfera que se logró al situar la estación ártica en el medio de la nada, y los constantes ataques del ser disfrazado del mejor amigo del personaje -por ejemplo- nos ponían en una situación comprometida y desconfiada, donde todos podían ser uno de los malos.



¡Pero esto no es una revista de cine!

Sí, ya sé... pero ahora aquel mundo podrá ser temido por cualquiera que se haga con el juego que Computer Artworks está desarrollando. The Thing, el juego, es una secuela directa de la película, luego del extraño final de la misma. Será una aventura de acción en tercera persona. Y no, MacReady -el personaje de Kurt Russel- no será el protagonista, sino un rudo sargento llamado Blake, al mando de un equipo militar que va a investigar lo acontecido en aquella base del fin del mundo. Igualmente es posible que MacReady aparezca por ahí, ya que fue uno de los sobrevivientes de la tragedia.

El equipo de investigación es la élite de la élite, pero los sucesos pronto se les van a ir de las manos. La Cosa no ha muerto y no tarda en emerger de las profundidades... Y la paranoia comienza. Muchos bichos asquerosos, mezcla de perros, humanos, carne putrefacta y alas. ¡Imaginen esas impresionantes cabezas con patas de araña corriendo hacia nosotros! Claro que... el principal enemigo seremos nosotros mismos. El miedo y la desconfianza malograrán la misión y nadie confiará en nadie. *Cualquiera puede ser el monstruo.*

Lo bueno de The Thing, el juego, es que recrea la misma atmósfera de la película. Nuestros compañeros de equipo podrían no ser más que una idéntica representación de ellos mismos sin ser ellos mismos. Ese será nuestro principal problema, saber identificar quién es quién... desconfiar de todos... porque a nadie le gusta sentir el frío de una bala entrando por la espalda. Pero ése no es el único peligro. Si nos comportamos de manera extraña, nuestros compañeros podrán desconfiar de nosotros y reventarnos a tiros. Histeria colectiva, que le dicen.

Dame la pruebita

Podremos convencer a nuestros camaradas de que nosotros mismos no somos el alienígeno haciendo la famosa "prueba de sangre" de la película (una muestra infectada puede saltar en un torbellino de tentáculos y bocas llenas de dientes cuando le meten un alambre caliente). Podemos incluso pedir la prueba nosotros mismos, y si confiamos lo suficiente en que alguien no es el horrible ser, podemos darle armas y municiones (y esperar que no nos cocine a balazos al instante siguiente).

Tendremos barras de estado donde veremos el nivel de confianza y temor de nuestros hombres. Uno podría decir que el problema se resolvería asesinando a todos nuestros compañeros de equipo; pero no es tan fácil, porque necesitamos la ayuda de varios para llegar a buen final. Cada uno de ellos tiene una especialidad, y si los perdemos la misión sólo se dificultará aún más.

Todo esto, mientras combatimos contra



hordas de engendros asquerosos salidos de nuestras peores pesadillas. Tendremos armas a discreción, por supuesto; fusiles, granadas, escopetas, incluso cuchillos y el clásico y devastador lanzallamas, prácticamente la única arma capaz de meterle miedo a *la Cosa*.

Habrá entonces una buena mezcla de acción y puzzles, y la responsabilidad sobre nuestras espaldas de mantener vivos a los integrantes clave del grupo.

The Thing se verá en "algún momento del año que viene", posiblemente en mayo, y el survival horror tendrá un nuevo exponente. Sólo recuerden esto cuando llegue el momento: *la Cosa* le teme al calor.

THE THING: EL COMIC

Muchas secuelas del filme se vieron, en formato comic book, gracias a una editorial que tiene preferencias por las pelis de culto, Dark Horse Comics. Las continuaciones se llaman *The Thing from Another World* y *Climate of Fear*. ¡Muevan sus traseros y vayan a buscar estas sagas que están geniales!







FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nival Interactive / Fishtank Interactive
INTERNET: www.etherlords.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

ETHERLORDS

CUANDO DOS PRIMOS CAMINAN DE LA MANO

Por César Isola Isart

Todos sabemos cuán peligroso es mezclar dos juegos, que peor aún, barajan grandes ideas que no llegaron a ser lo que prometían. Es complicado. Se debe ser muy minucioso y es necesario probar el juego constantemente para no cometer errores, pues de haberlos podrían arruinar al producto entero. Tal vez por ese motivo todavía no ha visto la luz *Etherlords*, un título que sorprendió a muchos en la última E3 y también fue presentado en la reciente ECTS. Veamos por qué.

Todos conocemos la popularidad que ha envuelto a Magic the Gathering, y estoy seguro que más de uno tiene en algún rincón de su casa una que otra carta y ha probado la conversión para PC. Al mismo tiempo, estamos al tanto de lo mucho que nos ha entregado Heroes of Might and Magic, juego que para una gran comunidad se había vuelto una adicción demasiado peligrosa. Son títulos que con el tiempo prácticamente se olvidaron -a causa de algunas continuaciones mediocres- y que, ahora que hay un renovado entusiasmo por los elfos, los enanos, los dragones y los conjuros, vuelven a ver la luz disfrazados bajo otras licencias.

Es así como la gente de Nival Interactive, después de su mediocre Evil Island, retorna con Etherlords, un juego que une los dos apasionantes títulos nombrados al principio.

El estilo de juego

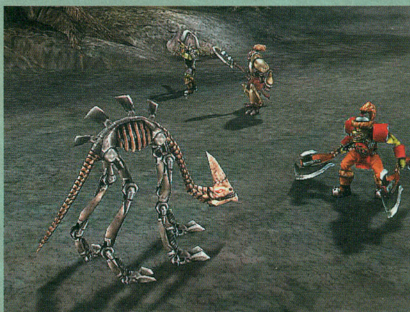
Muchos pensarán, al ver las fotos, que es un RPG, y si bien algo de este género tiene, lo más correcto es decir que su mejor perfil le corresponde a la estrategia.

La idea es simple: debemos tomar un héroe y a través de él formar nuestros ejércitos basados en criaturas (que atacarán o defenderán bloqueando) e invocar conjuros, para finalmente poder derrotar a los enemigos.

Los combates se harán uno contra uno, y por turnos. Básicamente como en un juego de cartas, solo que iremos ganando experiencia a medida que avancemos sobre un mapa y tendremos construcciones que nos darán más poder. Por supuesto, todo dentro del mundo computarizado, lo que implica un engine 3D, el mismo que se uso en Evil Island, aunque aquí pareciera mejor aprovechado.



EHHH! ¿A quién le decis cornudo?









Una idea simple, sin duda alguna, pero que puede resultar mucho más que eficaz si buscamos entretenimiento y que, mezclado con una historia bien contada puede sumergirnos de lleno dentro del juego

El escenario

Es un universo en donde el *Ether* lo es todo. Desde la vida hasta la muerte. Éste da origen a cada objeto y ser vivo que lo habita. Y, a su vez, finalmente cada uno vuelve a él.

El flujo de esta sustancia no conoce fronteras ni tiene barreras. Está en todas partes y su esencia principal, parecida a la nieve, y por ende llamada Ether Blanco, se encuentra en el centro mismo del universo. A su vez, como tal, solo dura un período muy corto de tiempo. En consecuencia, tenemos cuatro derivados, no tan poderosos pero de igual importancia: El Ether del Caos, el de la Vitalidad, el del Movimiento y el de la Síntesis. Los cuales, para el juego, están representados por cuatro colores distintos: rojo, verde, azul y negro, respectivamente.

Es momento de que estos flujos se unan nuevamente para formar el Ether blanco y así originar The World of the Lords, un mundo más dentro de este universo. Pero para quienes lo habitan todo va a ser distinto, ellos deberán aprender y dominar las actuales técnicas y conjuros, explorar y conocer el nuevo escenario, reescribir su historia.

Este mundo surge de la nada, florece, y muere, para acto seguido volver a nacer. Y siempre ha de ser así.



FUERTE APACHE Un claro ejemplo de cómo vemos a nuestras criaturas en el combate.

Entre héroes y razas, criaturas y conjuros

Como se ha dicho, hay cuatro corrientes, por supuesto cada una canalizada en una raza diferente con sus propias características, criaturas y conjuros.

Del Ether del Caos surgen los *Chaots*: su naturaleza belicosa los lleva muchas veces a combates que no pueden enfrentar, pero aun así son los más poderosos, físicamente hablando. Los *Synthets* surgen del Ether de la Síntesis: casi inorgánicos, pretenden llegar a la perfección mediante implantes mecánicos, dejando a un lado su naturaleza; su principal característica es la resistencia. Los *Kinets* surgen del Ether del Movimiento, y su devoción hacia el conocimiento es su ventaja y desventaja por igual. Por último, los *Vitals*, que surgen del Ether de la Vitalidad, son justamente lo contrario a los Synthets: totalmente orgánicos, respetan tanto su vida como la de los demás. En general, son bastante simples y básicas, nada fuera de lo normal. Pero es interesante el hecho de poder hacer alianzas entre sí. Esto significa que si estamos en el modo de un jugador -hay una opción multiplayer- podremos unir fuerzas con una de las demás razas de manera de enfrentar Kinets y Vitals contra Chaots y Synthets y así ganar territorio y experiencia fácilmente, aumentando nuestros poderes más rápido.





De acá en más

El juego tiene fecha de lanzamiento para noviembre/diciembre, pero no sería sorpresivo el hecho de que saliera para fin de año junto con las Fiestas.

Es una apuesta complicada por parte de Nival Interactive, pero sin duda alguna la idea es interesante. Esperemos que Etherlords no termine siendo como la mayoría de estas amalgamas, que no consiguen satisfacer ninguno de los géneros que proponen.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / Electronic Arts
INTERNET: www.thesims.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simulador de vida

THE SIMS HOT DATE

EN BUSCA DE SU MEDIA NARANJA



Por Erica Núñez Boess

Finalmente llegó el turno del amor en el universo de Los Sims. Y con la ayuda de la nueva expansión, *Hot Date*, será el momento para nuestro sim favorito de encontrar a su alma gemela. Pero tal como en la vida real, conquistar a esa personita tan especial no será tarea fácil. ¡Aunque afortunadamente contaremos con una serie de nuevos y útiles elementos!

El primer paso es conseguir una cita. Para esto podremos llamar por teléfono a alguno de nuestros amigos o conocidos, pero también contaremos con la opción de tener una Cita a Ciegas. Cualquier pequeñín, enviando un mensaje a Internet a través de su ordenador, puede combinar un encuentro con alguien que comparta sus mismos intereses.

A la hora indicada, luego de vestir apropiadamente para la ocasión, nuestro sim podrá llamar a un taxi para llegar al Centro. El Centro (o Downtown) es el nuevo barrio incluido en esta expansión. Allí encontraremos algunos bares, parques y restaurantes preconstruidos, aunque también podremos construirlos siguiendo nuestros propios diseños, e incluso contará con dos lotes sobre la playa.

Una vez que nos encontremos con nuestra cita, deberemos hacer todo lo que esté a nuestro alcance para mantener su interés en el enamoradizo sim.

Por ejemplo, si optamos por una cena romántica a la luz de las velas, tendremos a nuestra disposición a los músicos del lugar para que amenicen la velada. Pero más vale contar con dinero para una buena propina, de lo contrario será mejor recurrir a otro tipo de tácticas, como susurrar cosas al oído de nuestro acompañante, o criticar a la pareja de la mesa vecina.

Si las cosas salen bien durante la cena, nuestra cita tal vez acceda a acompañarnos a un bar a escuchar música y tomar algo, o a dar un paseo por el parque. Nunca está de más agasajar a nuestro acompañante con alguno de los 12 especiales obsequios que podremos llevar al evento, y de esta forma lograr que nos acepte para una segunda cita. Y con bastante trabajo y dedicación, podremos llegar a tener un nuevo habitante en nuestra vivienda.

Juego de muebles para dos

Esta expansión incluirá 100 nuevos objetos, claramente identificables en los menús por tener fondo rosa, y en su mayoría diseñados para fomentar la relación entre nuestro sim y su pareja.. Entre los más destacados encontraremos la Hamaca de los Enamorados, el Sofá de los Abrazos, un Estanque, una canasta de Picnic y una bañera especialmente diseñada para dos. Además de todo lo necesario para crear nuevos locales en el Centro, donde los sims podrán pasar los más agradables momentos.

Una opción interesante con la que contará esta nueva expansión será la posibilidad de bajar del sitio oficial de The Sims los personajes de otros jugadores, y así tratar de formar pareja con ellos.

Habrá que esperar al lanzamiento de *The Sims Hot Date*, y ver si realmente podremos dar con la media naranja ideal para nuestro sim predilecto y, hasta ahora, solterón.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lionhead Studios/Electronics Arts
INTERNET: www.bwgame.com
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

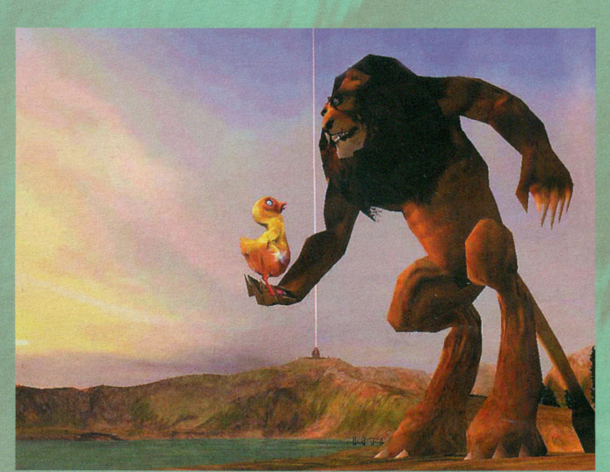
BLACK & WHITE CREATURE ISLES

REGALO DEL CIELO

Por Patricio Land



Para todos los fanáticos de Black & White hay una buena nueva: a partir de este mes (octubre) se pondrá a la venta una expansión, que servirá para mantenernos entretenidos mientras llega la esperada secuela del simulador de dioses. Esta vez nos haremos cargo de los evolucionados habitantes de una isla recientemente descubierta, que muy ateos y nihilistas ellos, no tienen dios alguno que les complique la existencia.



En su terruño estas criaturas viven como una Hermandad (de lo cual se desprende que 'Brotherhood' será el nuevo grado de evolución existente en el juego), y demás está decir que el desafío consiste en lograr ser aceptados como parte de esta casta social.

Como si esto fuera poco para una expansión, la criatura más chapuda de la Hermandad, que es un cocodrilo y se hace llamar Mercutio, tiene un trabajito extra para nosotros: despertar el deseo sexual de Eve, una hembra con muchas ganas de ya saben qué pero que se hace la difícil (esperemos al menos que esté buena) de quien el saurio acuático es el más fervoroso guardabosques.

Claro está que si fuera tan fácil no estaríamos hablando de una nueva movida de la gente de Peter Molyneux, así que pueden imaginarse que para lograr nuestra meta deberemos salir con bien de varios atrolladeros (aproximadamente 25 minigames) que hacen a la vez de ritos de iniciación del selecto grupo que cada uno de los miembros de este clan habrán ideado para poner a prueba nuestro temple bajo la supervisión del inoportuno Mercutio.

Estos desafíos son de lo más delirantes que puedan imaginarse y van desde los disparos con ballesta desde una perspectiva en primera persona (modificación diseñada para la ocasión), hasta el enfrentamiento con 'Jedi Rhino', un rinoceronte con supuestos poderes de Caballero Jedi que no dudará en utilizarlos para dejarnos sin aliento y fuera de combate.

Como pueden ver se ha puesto especial énfasis en el aspecto humorístico de la historia para quitarle peso al contenido sexual de la misma, ya que apenas se enteraron los señores parlamentarios de Inglaterra empezaron a ver con malos ojos el tema. Ya se sabe que lo que tienen en la cabeza esos tipos no es mucho más que una peluca blanca con bucles y los chicos de Lionhead Studios prefieren evitar entrar en conflicto directo con las estrictas leyes en cuanto a materia de software tiene ese país, y lo cierto es que será una sorpresa de último momento el que se incluyan o no al final del juego escenas con algún tipo de contenido erótico; en términos divinos, se entiende.

Sin embargo y por mucho que se quiera disfrazar la cosa, al final todo se reduce a levantarse una mina para poder procrear y dejar que nuestra Criatura tenga una descendencia que lo perpetue como especie.

Desde el punto de vista técnico, al parecer las mejoras gráficas y de rendimiento van a ser notables y los creadores de este título aseguran que al terminar de jugar podremos tener a nuestra disposición tres nuevos personajes en el B&W original, es decir: nuestra Criatura, un aprendiz a quien deberemos instruir y poner a nuestro servicio y a Tyke, representado por un patito de goma amarillo a quien deberemos criar como un verdadero hijo y que nos va a traer más de un dolor de cabeza. Además, nuestras Criaturas serán bastante más inteligentes en comparación con las que pudimos jugar en la versión original y tendrán la posibilidad de construir estructuras por sus propios medios, aprender nuevos tipos de milagros y mejorar notablemente sus habilidades.

Creature Isles: otra prueba de que no siempre los 'patches' son 100% seguros...

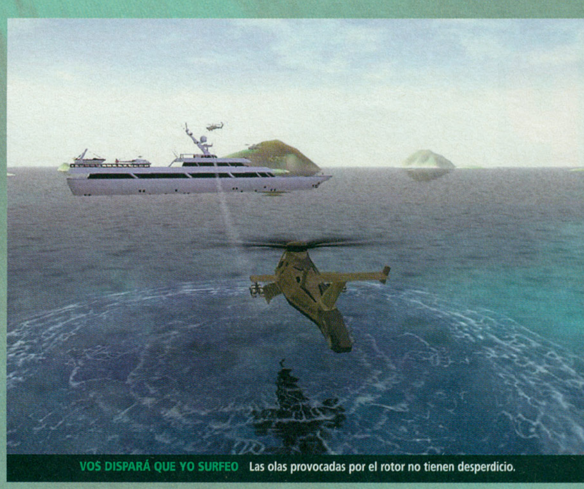
FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Novalogic
INTERNET: www.novalogic.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

COMANCHE 4

EL REGRESO DEL CAZA-TANQUES MÁS FAMOSO DE NOVALOGIC

Por Pablo Benveniste

El espectacular RAH-66 Comanche ha sido el caballito de batalla de Novalogic por mucho tiempo. Sin embargo, no porque los gráficos voxel que lo llevaron a la fama ya no sean rentables, la saga Comanche iba a descansar por siempre. Es por eso que, tecnología 3D de por medio, este clásico está por volver más fuerte que nunca.



VOS DISPARÁ QUE YO SURFEO Las olas provocadas por el rotor no tienen desperdicio.

Adiós a los voxels

La saga Comanche se basa en un juego de helicópteros estilo simulador, aunque con características muy simples que lo dejan más cerca de un arcade que de otra cosa. La primer versión subtitulada *Maximum Overkill*, allá por 1992, implementaba una tecnología diferente en gráficos llamada Voxelspace. Con el correr del tiempo y el avance en los polígonos 3D y sus texturas, los voxel fueron relegados cada vez más. Aun así, Novalogic supo explotar a su helicóptero de combate de nuevo en 1995 con *Comanche vs. Werewolf* (que daba el chance de pilotear al archi-enemigo ruso) y finalmente en 1997, con el espectacular *Comanche 3*. Sin duda el engine había evolucionado mucho, además de haber servido para el desarrollo de otros conocidos productos como *Delta Force* y *Armored Fist*.

Hace mucho que los voxel pasaron de moda, aunque no tanto como viene anticipando *Comanche 4*. Así, la pregunta era ¿podremos finalmente disfrutar de Comanche totalmente en 3D? Hoy la respuesta parece obvia ¡y de qué forma! Cada foto publicada me sorprende un poco más hasta el punto de pensar ¿cuánta máquina necesitaré para jugar a esto? Por lo pronto, esta vez nos dedicaremos a ver en qué consistirá este prometedor juego programado para noviembre.



A luchar por la justicia

A diferencia de lo que pensaba en un principio, decidí incluir este preview en la categoría simuladores. Los productores se notan muy convencidos al afirmar que esta vez contaremos con la posibilidad de configurar el realismo. Esto incluiría una serie de opciones para optar por los comandos más sencillos y la capacidad de absorber mucho daño o por un grado de realismo algo más complicado (al menos lo suficiente como para preciarse de simulador).

Siguiendo con una tradición en argumentos ficticios, breves y lineales (aunque no menos divertidos), la acción de Comanche 4 transcurrirá a lo largo de seis campañas, totalizando treinta misiones. Como siempre, en todas las campañas, el éxito de cada salida habilitará la misión siguiente y así sucesivamente. Se garantiza que el jugador podrá

alternar entre cada campaña en el momento deseado y además no se descartan futuros agregados, como ha sucedido en las versiones anteriores.

En las imágenes publicadas se puede ver claramente la variedad de escenarios y objetivos que tendremos que enfrentar. Tanto en ciudades, valles o en la jungla, se nos asignará toda clase de misiones. Al final del juego habremos participado en ataques a infantería, portaaviones, soporte de evacuados y hasta escoltado la limusina del Presidente a un aeropuerto donde lo espera el famoso *Air Force One*. Esto nos da la pauta de los innumerables modelos de vehículos de todo tipo y estructuras que se harán presentes a lo largo del juego. Pero más sorprendente aún es la introducción de soldados, muchos de los cuales nos estarán esperando con peligrosos lanzamisiles al hombro.

Nada en el paisaje estará inerte. De hecho, el viento producido por el rotor del helicóptero sacudirá la vegetación y el agua, levantando una humareda de tierra o generando oleadas concéntricas. Con escenarios repletos de vida, no es casualidad que todo vaya a ser destructible o bien dañable por nuestras armas. A propósito, éstas últimas siguen siendo las mismas de siempre; es decir los misiles antitanque AGM-114 Hellfire, los AIM-92 Stinger de defensa antiaérea, las coheteras Hydra y el poderoso cañón de 20mm.

Tampoco estará ausente el respaldo de artillería que no dudará en disparar al lugar y en el momento deseados, ayudándonos a destruir los objetivos de mayor envergadura con total furtividad.

Comanche 4 no representará mucho más que todo esto, salvo por algunas misiones de entrenamiento que seguramente se localizarán al principio de alguna campaña. Obviamente me refiero al juego individual, dado que las opciones multiplayer tendrán el potencial de albergar 16 jugadores en una LAN o vía Internet, aprovechando las ventajas de Novaworld gratuitamente.



JUGUEMOS EN EL BOSQUE Seguro que con semejante polvareda el lobo jamás se acercaría.

Casi como en Hollywood

A la hora de hablar de los gráficos, cómo decía, las imágenes me han dejado gratamente sorprendido. Más allá de los vehículos en sí, la calidad de los escenarios parece que no tendrá precedentes. La aparente complejidad de las estructuras y vegetación habla por sí sola. Poniéndonos más técnicos, podremos hablar de un nuevo sistema de luces capaz de crear sombras realistas y reflejos, tanto en los objetos como sobre el agua. Los elaborados modelos de daños de las estructuras se combinarán con espectaculares explosiones cuyos escombros reaccionarán con otros objetos. Aun en tierra, la atención también se ha puesto en los soldados, cuyos modelos y animación han sido directamente obtenidos de *Delta Force: Land Warrior*. Finalmente, dentro de nuestro helicóptero notaremos el nuevo diseño de la cabina totalmente realizado en 3D. Por supuesto que en él podremos variar el ángulo de la cámara a gusto.

Ninguna versión de Comanche pasó desapercibida en su tiempo. Estoy seguro que más de uno extraña esas furtivas cacerías entre valles y colinas en las que el enemigo jamás se enteraba por qué sus tanques y helicópteros desaparecían uno a uno. Realmente falta muy poco para que el RAH-66 de Novalogic despegue de nuevo. Así que a desempolvar los Hellfires y avisar a la artillería que sus largas vacaciones, al fin, están por terminar.



ME QUEDO CON LOS TANQUES No habrá nada más complicado que apuntar a los soldados.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mumbo Jumbo / GodGames
INTERNET: myth3.godgames.com
FECHA DE SALIDA: Octubre de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: RTS

MYTH III THE WOLF AGE

LOS CUENTOS DE LA ABUELA MYRK



Por Hernán Fernández



A fines de 1997 Bungie nos trajo un RTS que renegaba de los tradicionales al no poner énfasis en la recolección de recursos, como sucedía con WarCraft o StarCraft. Incluso obvió esto por completo dándonos solamente un limitado grupo de tropas para cumplir difíciles misiones. Esto, acompañado de unos excelentes gráficos 3D que en su momento resultaron increíbles, generó toda una nueva comunidad de fanáticos que a principios de 1999 recibieron la segunda parte con enormes satisfacción.

Myth II: Soulblighter no decepcionó a ninguno, incluso gustó más, logrando hacer crecer dicha comunidad al incluir el editor de mapas y unidades... y lo inevitable se acerca.

Ahora varios capos de la industria -con juegazos en su haber como Fallout, Sin o Heavy Metal F.A.K.K 2- formaron Mumbo Jumbo y se dedicaron de pleno a crear *Myth III: The Wolf Age*. Como capos que son, no empezaron a tirar hachazos a diestra y siniestra destrozando un buen juego -como muchas veces pasó-. En cambio, citaron a los fanáticos más fanáticos y lo fueron creando en conjunto pero dándole prioridad a lo que opinaban los fans. Sin importar el cambio que propusieran los diseñadores, si los fans decían "no", automáticamente era rechazada la idea. Esto de por sí no deja de ser una buena noticia, ya que su calidad en cuanto a jugabilidad está casi asegurada.

La Era del Lobo

Myth III es en realidad una precuela y ocurre 1.000 años antes de los hechos acaecidos en sus dos versiones anteriores. Las batallas épicas que vamos a llevar a cabo son las que se mencionan en Myth y Myth II como legendarias y muchos de los héroes que controlemos son los *Fallen Lords* que forman el título de Myth.

En muchos momentos del juego vamos a poder controlar a estos héroes, que serán capaces hasta de dar vuelta una batalla. Uno sólo de esos héroes podrá enfrentar a toda una unidad enemiga y destriparla, pero a no confiarse ya que una mala estrategia puede llevar a que reciba una tunda y termine desparramado por una buena parte del mapa, con la consecuencia que aparte de perder una importante unidad perderemos el nivel. Eso le da una nueva profundidad al juego, ya que aparte de machacar enemigos tenemos que cuidar más que antes nuestras unidades importantes. Además de sus poderosas habilidades en combate, los héroes son una inspiración para las demás tropas; ellos poseen un área de influencia en la que cualquier unidad que esté dentro hará mas daño, resistirá mejor, atacará más salvajemente o tendrá mayor puntería.

Habrá varias nuevas unidades con las que reforzar los ejércitos y, según los diseñadores, "equilibrar las razas". Por ejemplo, los enanos van a recibir a los "Dwarf Axe" equipados con armaduras completas y enormes hachas de batalla o los "Dwarf Smith" que vendrán con un poderoso lanzallamas. La gente de Mumbo Jumbo habla bastante de una unidad que parece ser su favorita, el "Ghol Shaman", un muerto viviente con la habilidad de lanzar hechizos, siendo el más poderoso el "Savage Wind Dream" con el que puede generar un remolino de viento en el que succiona y destroza a los enemigos.

La campaña para un solo jugador constará de 25 mapas y se basará en la historia de los Enanos y el regreso a su tierra natal, pero gran parte de los niveles estarán enfocados en las vivencias de los héroes.

Las escenas intermedias que cuentan la historia no serán hechas con dibujos animados como en las versiones anteriores, sino







con dibujos estilo historieta y escenas generadas con el mismo engine con una voz que relata los hechos, imagino que al estilo Max Payne. Los objetivos de las misiones serán de lo más variados, desde escoltar gente y proteger poblados hasta las más básicas de atacar y matar a todos los enemigos. Para los que probaron con Myth y Myth II y resultaron sobrepasados por su enorme dificultad, pueden esperar lo mismo de Myth III. La gente de Mumbo Jumbo dice que va a seguir siendo un juego muy duro, pero va a incluir tres niveles de dificultad como para que los novatos también puedan disfrutarlo.

Sangre, sangre y sangre

Algo que llamaba la atención en la serie eran las enormes cantidades de sangre que volaba en todas direcciones en cada batalla. Ahora toda esta sangre se va a ver mejor...

Para este proyecto, en vez de empezar de cero, usaron el mismo Myth II como base y de a poco fueron cambiando mucho aspectos del mismo. El cambio más obvio es a nivel gráfico. A diferencia de antes ahora todo lo que veamos en pantalla va a ser totalmente 3D -antes el fondo era 3D y las unidades y árboles eran mapas de bits-. Las unidades y todo lo que haya en pantalla estará formado por polígonos, e incluirán una muy buena animación. Las tropas usarán animación esqueletal con unos resultados espectaculares, ya que el movimiento se verá afectado directamente por el terreno.

Todo un nuevo sistema de iluminación le dará un efecto muy distinto a las batallas, especialmente a las bombas de los enanos... ahhh, qué belleza... En muchos niveles resultará necesario esta iluminación, porque al llevarse a cabo en túneles y pasadizos, si los portadores de las luces llegaran a morir no quedará otra que iluminar como sea... a bomba limpia. Los efectos climáticos como el viento también tendrán sus consecuencias en las batallas: el viento desviará las flechas o incluso las molotovs. Y si miramos de cerca el terreno vamos a poder ver que los arbustos, árboles e incluso el pasto se mecen suavemente.

Salpicando a nuestros amigos

En multiplayer los viejos Myth siempre resultaron muy entretenidos, por no decir que eran un c*(beeep)* de risa. Myth II introdujo el modo cooperativo donde se podía unir fuerzas para enfrentar cualquiera de los 25 niveles del juego single player. En Myth III algunos modos se fletaron por la falta de popularidad entre los fans y otros nuevos se agregaron. Entre los nuevos se encuentra el *grinder*, en el que los jugadores tienen que enfrentar horda tras horda de enemigos, resultando ganador el que más tiempo sobreviva. También se va a incluir un modo *Assault*, que al igual que el de UT consiste en que un jugador cumpla con unos objetivos mientras que el otro defiende, y una vez que el primero los consiguió -o no-, le toca el turno al otro de atacar. El modo que a mi parecer llama más la atención es el *Tribes of Myth*, donde cada jugador elige una tribu o raza, después arma un ejército de acuerdo a la limitación de tropas que tenga dicha raza y finalmente se enfrenta en el campo de batalla. Por este último modo suponemos que la gente de Mumbo Jumbo debe haber dedicado tiempo extra a equilibrar la fuerza de las razas.

¿Hacha reluciente o ensangrentada?

Si los de Mumbo Jumbo son tan capos como parece y cumplen lo que prometen, podemos asegurar que los fanáticos de la serie Myth se pueden quedar tranquilos, porque *The Wolf Age* se viene mejor que nunca. Con un aspecto visual excelente, una jugabilidad mejorada y con multitud de nuevas cosas aprobadas por jugadores como nosotros... eso sí, tan difícil como siempre.

ZOO TYCOON

AMOR POR LOS ANIMALES (PASIÓN POR LAS BILLETERAS)

Por Leonardo Panthou

Me encantan los animales! Sedados, bañados y detrás de una reja. Y Zoo Tycoon me va a dar la oportunidad de administrar mi propio zoológico, para encerrar, criar y exponer mis bestias en un medioambiente artificial y hacer algo de dinero con ellas. ¿O los zoológicos sirven para otra cosa?

Después de éxitos como *Roller Coaster Tycoon* y *Sim Theme Park* era bastante previsible que alguien nos ofreciera conducir un zoológico, un ámbito bien conocido y concurrido por toda clase de público. Este juego de estrategia comercial de Blue Fang agrega una nueva variable: no sólo debemos mantener contentos a nuestros clientes externos (humanos), sino que su satisfacción está muy relacionada con la de nuestros "clientes internos" no humanos.

Tuve la dicha de examinar una versión Beta para tener un panorama de lo que será el juego terminado, que debe estar apareciendo a mediados de este mes.



Tanteando el terreno

Como en muchos juegos de este tipo encontré dos grandes opciones: *juego libre* y *escenarios*. Los escenarios son zoológicos previamente armados, con sus propios objetivos. Empecé con los dos primeros, que funcionan como un tutorial, para que me introduzcan el juego.

La interface hace todas las acciones muy evidentes, con botones grandes e inconfundibles. En la barra lateral izquierda sobresalen cuatro íconos: Construcción (jaulas, flora, alteración del terreno y todo lo necesario para hacer sentir a los animalitos en su

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Fang / Microsoft
INTERNET: www.zootycoon.com
FECHA DE SALIDA: 18/10/2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

casa), Adopción (bah, para comprar animales), Comprar Objetos (una gran variedad de muebles para el zoológico, observatorios, negocios, servicios y hasta juguetes para los animales) y Personal (para contratar guardianes de animales, empleados de mantenimiento y guías turísticos). Debajo hay otra serie de iconos para deshacer la última acción, remover objetos, ver los mensajes, ir a investigación y conservación, consultar los objetivos y acceder a las opciones del juego. La opción de investigación y conservación nos deja invertir dinero para habilitar nuevos animales, tener un personal mejor capacitado o desarrollar nuevas atracciones y servicios.

En la barra de abajo tenemos el minimapa, los botones para rotar, acercar o alejar la cámara y un botón para pausar la acción. Siguiendo hacia la derecha encontramos tres barras indispensables que resumen claramente la clasificación general del zoológico, la felicidad de nuestros animales y satisfacción de nuestros clientes. Cada una de estas barras esta acompañada por un icono que da información más precisa sobre el área en cuestión. Allí es donde habrá que recurrir cuando busquemos información financiera y estadística del zoológico o una lista de todos los animales para saber cuáles están enojados, enfermos, etc.



ENCICLOPEDIA Tuve que aprender mucho sobre los chimpancés para darle todos los gustos a Bobo.

Un zoológico por dentro

Después de dar los primeros pasos decidí completar algunos escenarios para principiantes y luego pasar a los de dificultad intermedia. En todos se nos da un plazo en meses para cumplir desafíos tan originales como revivir un zoológico mal administrado y lleno de animales que dan pena, lograr que nazca un panda gigante en cautiverio o velar por la conservación de especies en peligro (como el tigre de Bengala blanco o el okapi). Finalmente decidí meterme en el modo de juego libre, donde seleccioné el tamaño de zoológico más grande y fijé el dinero inicial al máximo: $500.000.

Llegó el momento de empezar el zoológico. Pausé la acción para trabajar más tranquilo. Comencé por crear un cercado con unos alambrados altos (hay que elegir la forma de contención correcta si queremos que no se escapen las bestias). En mi primera jaula puse una pareja de chimpancés: Bobo y Lulú. Evidentemente ninguno de los dos estaba contento y no tardaron en trepar el alambrado, que tuve que reemplazar por una cerca más efectiva.

Cliqueando sobre Bobo se abrió un panel y pude ver que no estaba hambriento, ni enfermo, pero le disgustaba su medioambiente. Desde el mismo panel logré acceder a una especie de enciclopedia donde obtuve importantes datos sobre las hábitos de los chimpancés y su comportamiento en cautiverio. Consultando con su guardián obtuve consejos más puntuales sobre cómo mejorar el hábitat. Se ve que los monos estos, originarios de la selva tropical, prefieren el suelo forestal y árboles grandes para treparse. Entre una amplia variedad de suelos (sabana, tierra, pasto, nieve, etc.) ubiqué e instalé el que necesitaba y planté suficiente vegetación encima. Las caritas felices que aparecieron sobre los monitos me hicieron saber que había hecho lo correcto. Así, seguí con los bisontes, los flamencos, los pingüinos, etc. y a





cada uno le tuve que procurar una vivienda adecuada. Me vi obligado a contratar guardianes para que alimenten a los animales, limpien sus desechos y me ayuden a capturarlos en caso de que se escapen.

Por supuesto, se puede encontrar de todo entre los casi cuarenta animales disponibles. Hay algunos que dan menos problemas que otros. Los dromedarios no suelen tener dramas y se las arreglan con un par de palmeras, arena abundante y una cerca de madera. Hay unos pocos animales que saben convivir con otros. Por ejemplo, los avestruces Uno y Dos (así se llamaban) decidieron saltar la cerca para ir a vivir con sus amigos flamencos, donde la pasaban mejor. El resto de las especies no sabe convivir con otras. Arrojé una cebra a la jaula de los leones y no tardaron en devorarla. El proceso no fue muy parecido a la carnicería que esperaba y se limitó a una nube de polvo y estrellitas, ya que evidentemente Zoo Tycoon está dirigido tanto a grandes como chicos. A excepción de este último ejemplo, las demás animaciones de Zoo Tycoon son muy detalladas. Pueden sorprender a los animales descansando, tomando sol, bañándose, rascándose, lo que sea. Cuando quise apreciar estas actividades desde cerca, haciendo un acercamiento máximo, la imagen se vio horriblemente pixelada. Esperemos que ésta sea una de las principales correcciones planeadas para la versión final.

Clientes: las verdaderas fieras

Una vez que mis animales estaban bien ubicados, empezaron a llegar los clientes y con ellos los comentarios. Al principio encontraban mi zoológico muy lindo, pero cuando la novedad desapareció empezaron los reproches. Seleccionándolos individualmente pude leer sus pensamientos: que no hay suficientes baños, que me canso de estar parado, que ese mono es muy aburrido, que tengo hambre, tengo hambre, tengo hambre. ¡Son seres insaciables! Pero son los que pagan la entrada (cuyo precio se puede fijar entre $0 y $100).

Rápidamente identifiqué los sectores donde se juntaban más personas y por allí me dispuse a poner baños, mesas, bancos, puestos de panchos, hamburgueserías, etc. Como noté que había mucha gente con sed decidí subir los precios de los puestos de bebidas estratégicamente ubicados. De paso les di una nueva mano de pintura, esperando que suban las ventas. Sin pensarlo demasiado busqué otras formas de atraer más visitantes: contraté guías turísticos y aumenté el presupuesto de marketing. También tuve que contratar más personal de limpieza y poner cestos de basura en cada rincón porque mis clientes resultaron ser más sucios que las bestias que venían a observar.

En medio de esa carrera por satisfacer a mi quejosa clientela, un flamenco se enfermó gravemente y lo tuve que separar del resto para que no contagie a los demás. Como si fuera poco, Yogui, el oso, no supo apreciar la decoración de su celda, decidió derrumbar su reja y los gritos de la gente no se hicieron esperar. Después de calmar las cosas decidí contrarrestar la mala racha poniendo más atracciones gratuitas: construí un Jardín Japonés, una pajarera enorme y les instalé juegos a los monos para que hagan sus monerías. Mientras seguía con mis cálculos, planes y estimaciones, una noticia despejó todos esos pensamientos. ¡Una nueva criatura formaba parte de mi galería de bestias, y gratis! Había nacido Bobo Junior, un pequeño primate, tan adorable, tan juguetón, tan... lucrativo. Pareciera ser que su nacimiento fue bien visto, porque una organización no tardó en hacer una jugosa donación.

Leo aprende el verdadero significado de los zoológicos

Pensé armar grandes jaulas y ponerme a criar chimpancés en serie para luego venderlos, pero desistí de hacerlo (en verdad lo intenté, pero no tuvo mucho éxito). Lo que realmente me había cautivado era el constante conflicto para mantener en equilibrio los deseos de los clientes y de los animales, mientras hacía malabares financieros y aprendía mucho sobre mis animalitos.

Después de haber pasado tiempo suficiente con la Beta de Zoo Tycoon me doy cuenta que los zoológicos no se tratan sólo de fríos números. Mi pútrido corazoncito se estremeció cuando nació Bobo Junior, ya casi desapareció mi temor a los pingüinos y aprendí que, por mucho que lo intente, es imposible cruzar un elefante con una jirafa (el *proyecto jirafante* fue un fracaso rotundo). Ahora entiendo que los zoológicos son educativos y recreativos, y al parecer Zoo Tycoon va a seguir el mismo camino.

Return to Castle Wolfenstein

Sábado, 15 de septiembre de 2001, 20:34 hs. El Test Multiplayer de *Return to Castle Wolfenstein* se había retrasado un día. Y hacía aproximadamente dos horas que estaba con el dedo clavado en el F5 de mi teclado, mientras recorría las páginas que publicarían el bendito test. Finalmente, Nerve Software, encargada del multiplayer de RTCW (el single player se encuentra a cargo de Gray Matter Interactive e id Software) ponía en línea el test, pero no fue hasta las 23:35 que pudimos publicarlo en Datafull.com para que los jugadores locales no tuvieran que embotellarse en los servidores de afuera de nuestro país. ¡Y cuando cargamos el test creo que fue uno de los días más felices en mi vida de jugador! Lamentablemente, tal cual pasó con la Demo Tecnológica de Quake III Arena en su momento, no se puede distribuir en ningún medio físico, sólo a través de Internet, así que fue imposible incluirla en el XCD. Podrán encontrar el test en la sección Downloads de Datafull.com. Son 63 MB pero baja a excelente velocidad.

Por Diego E. Vitorero



LAS ARMAS

No hay dudas que el arsenal con el que cuenta RTCW es uno de los mayores atractivos del test. Todos los jugadores podrán tener una pistola, granadas, un cuchillo, además del arma principal; también es posible, en muchos casos, arrojar nuestra arma y tomar la que dejó algún hombre muerto en combate.

Consultado con mis compañeros de trabajo, todos, incluyéndome, quedamos perplejos al ver el lanzallamas. La fluidez con la que escupe fuego este aparatejo es increíble, y el sonido de la gente chamuscándose es algo de no creer; eso sin contar ese olor dulzón de la carne quemada (imaginario nomás). Además de ésta, tenemos seis armas más: MP40, Thompson, Sten, Mauser, Panzerfaust y Minigun. Hay armas como la Minigun y la Sten que se sobrecalientan con el uso. Cuando disparemos nos aparecerá en pantalla una barra de estado que, de llenarse, hará que nuestra arma deje de disparar y no nos quedará otra que esperar a que se enfríe un poco para seguir gatillando. Un caso curioso es el del Mauser, lo que sería el sniper del juego. Si ponemos la mira mientras caminamos, o si la ponemos cuando estamos quietos y comenzamos a caminar o correr, ésta se irá y nos quedará la vista normal; para movernos con la mira tendremos que hacerlo agachados. Claro que esto podría cambiar en la versión final del juego. Otras de las características del arma en su modo telescópico es que, cuando disparamos, tiene un retroceso tal que nos corre la mira de lugar, muy realista y al estilo del mod Strike Force de UT. Cabe aclarar que en las armas de alta repetición los disparos se disipan. También hay algunos ítems en el juego que no se pueden usar siempre que queramos; si el ingeniero pone una carga explosiva para derribar una pared, tendrá que esperar hasta que una barra a la derecha se llene nuevamente antes de estar en condiciones de utilizar otro atado de dinamita.



LA MISION

En el caso de este mapa de prueba , los Aliados deben penetrar el fuerte enemigo (primer objetivo), robar documentos secretos (segundo) y transmitirlos por radio (último). El Eje debe impedirlo.
Como Aliados, al empezar la partida tendremos que contar al menos con un ingeniero para que abra una brecha en una de las paredes que está semi rota (Fig. 1). También se puede entrar a la base del Eje volando la puerta de la derecha; en el bunker que está situado al lado de esta puerta encontraremos un pequeño mástil. Si llegamos a tocarlo (se izará una bandera azul) nuestros compañeros revivirán en ese punto; pero si alguno de los integrantes del Eje vuelve a izar el mástil (una bandera roja) nuestro punto de respawn volverá a orillas de la playa. El segundo objetivo Aliado será ir en busca de los documentos secretos que están en unas de las oficinas posteriores de la base (Fig. 2). Finalmente, deberán dirigirse hacia la estación de radio para transmitirlos (Fig. 3). De no cumplir con los tres objetivos en un tiempo estipulado, el Eje gana la partida.





JUGABILIDAD

Por lo visto hasta ahora en esta versión de testeo y este mapa -Beach Invasion- en particular, el nuevo Wolf mezcla cosas de Counter-Strike, Quake III Team Arena y Unreal Tournament. Tiene mucho de trabajo en equipo, elementos realistas, armas bien balanceadas, acción desenfrenada y una cantidad de objetivos que cumplir. Los comandos de radio son otros de los aspectos indispensables a la hora de jugar en equipo. Se incluyeron 32 comandos de radio, repartidos en seis categorías. Además de mostrarnos y escuchar lo que dicen nuestros compañeros, entre paréntesis podremos ver en qué lugar del mapa se encuentran. Esto es muy útil a la hora de saber dónde está alguien que pide ayuda, refuerzos o municiones, por ejemplo.





EL ENGINE GRÁFICO

El test utiliza el engine de Quake III Team Arena. Como pueden ver en la foto, los modelos tienen un alto nivel de detalle, como también las texturas de todo el escenario, armas y explosiones. ¡Hasta se levanta polvo del piso y salen chispas de las paredes con los impactos!

Para jugarlo aceptablemente, deberán contar con un procesador Pentium II 500MHz, 128 MB de RAM y una placa aceleradora de video 3D compatible con OpenGL de 16 MB. El test anda bien en Windows 95/98/Me/2000 y NT 4.0, aunque para los dos últimos existen indicaciones especiales. Tengan en cuenta que se trata de un test para medir la jugabilidad y como tal no representa el estado final del juego. Es sólo multiplayer; no tiene bots. El juego completo saldrá a la venta el 13 de noviembre e incluirá además del juego single player entre 9 y 12 mapas multiplayer con diferentes objetivos.

LAS CLASES

Podemos combatir del lado de los Aliados o del Eje. Dentro de cada uno de los bandos tenemos cuatro categorías para elegir: Soldados, ingenieros, médicos y tenientes. Los primeros pueden llevar consigo cualquiera de las armas principales, sin importar cuál sea y con una gran cantidad de municiones, pues su principal función es contrarrestar al enemigo. Por otro lado, tenemos a los ingenieros, los únicos que pueden colocar explosivos y desactivarlos; también pueden reparar las MG42 que están fijas dentro de la base. En desventaja, su arma principal lleva pocas municiones y es uno de los personajes por los que sí o sí tendrán que optar los Aliados para poder penetrar la base enemiga. Los médicos llevan la mitad de municiones, un arma preestablecida y una sola granada. Tienen consigo los "health packs", que servirán para devolver energía a sus compañeros. Cuando uno del equipo es gravemente herido, antes de morir, el médico puede evitar que muera; si en cambio el herido decide "morir" o se agota el tiempo, regresará a la batalla tras una demora que depende del ciclo de *respawn* general del juego (el *respawn* ocurre cada 30 segundos, así que si te matan al principio del ciclo la espera es mayor). Mientras se está muerto, es posible cambiar de especialidad, de armas y hasta de bando.
Por último, el teniente puede acarrear granadas de humo que, al arrojarlas, llamará a un ataque aéreo que no dejará señales de vida en varios metros a la redonda. Además, es el encargado de reponer municiones a sus compañeros, puede usar binoculares para detectar a los snipers y llamar a la artillería.





EL JUEGO ONLINE

Este test creó muchas expectativas en la comunidad gamer. No había pasado una hora desde que se publicara y ya había decenas de servidores en todo el globo. Los sitios de juegos más reconocidos de nuestro país no se quedaron atrás, y sin dudar un sólo instante montaron los suyos. Es el caso de BairesLan, 3DGames y ADN. Podrán encontrar fácilmente sus servidores, y los que se vayan sumando, accediendo al menú correspondiente del juego y haciendo clic en "Get New List". Si los ordenan por ping, verán que son los primeros de la lista. ¡Entren!

Command & Conquer Renegade



En el clásico Command & Conquer, una de mis estructuras preferidas era el Obelisco de Luz de Nod. ¿Qué sentiría el soldadito parado ante el lúgubre coloso sabiendo que segundos después del zumbido sería inevitablemente fulminado por un destello rojo? Eso lo vamos a saber sólo en unas semanas cuando Renegade nos ponga justo en el centro de las batallas que antes dirigíamos desde arriba, en nuestro cómodo asiento de comandante.

Por Leonardo Panthou

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood / Electronic Arts
INTERNET: www.westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/
FECHA DE SALIDA: 20/11/2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: FPS

¿Recuerdan aquella lejana preview de octubre de 1999, donde les comentábamos la brillante idea que tuvo Westwood? Resulta que se les ocurrió poner al jugador en medio de un escenario de C&C, para que viva toda la acción a través de los ojos de Nick "Havoc" Parker, el estimado Commando de GDI, conocido por marchar como un feliz desquiciado hacia misiones aparentemente suicidas, cargado de explosivos C4 y un sniper que manipula con mortífera precisión. Evidentemente, Havoc es un hombre al que le gusta su trabajo.

Desde la última preview algunas cosas cambiaron: la perspectiva por defecto no será en tercera persona, sino que se ha optado por el enfoque en primera persona, mucho más familiar para la mayoría. De todas formas, la vista exterior todavía podrá ser utilizada y será la obligada al momento de conducir un *Stealth Tank*, un *Nod Buggy* o alguno de los muchos vehículos que comandamos innumerables veces en C&C. Como se habrán dado cuenta, también cambió la fecha de salida, actualmente programada para el próximo 20 de noviembre.

El componente estratégico

Aunque es la primera incursión de Westwood en el género de acción, la estrategia no se dejó de lado. Para empezar, todas las reglas del universo C&C estarán vigentes. Si volamos una planta de energía, los temidos Obeliscos de Luz se convertirán







en simples adornos. Si destruimos una cosechadora o deshabilitamos una refinería, debilitaremos la economía del enemigo. Los edificios no desaparecerán por completo sino que irán absorbiendo daño hasta que queden obsoletos y los obreros ya no puedan repararlos. Cuando lleguen a ese estado las paredes se verán deterioradas y los interiores se iluminarán de rojo.

Una idea que me tiene entusiasmado es la de visitar los interiores de cualquier edificio. Parece que por fin voy a saber qué pasaba exactamente dentro de la *Mano de Nod*, que aparentemente fabricaba soldados de la nada. Y hablando de personas que aparecen de la nada, me enteré que los enemigos muertos serán reemplazados luego de un tiempo, pero no reaparecerán mágicamente como en muchos juegos, sino que saldrán de las barracas o llegarán en helicópteros.

Los sonidos también se mantendrán fieles a la serie: los gritos de los soldados, el crujido que hacen sus cuerpos al ser procesados por una cosechadora de *Tiberium* y los inolvidables comentarios de Havoc: "I got a present for ya!". Es más, cuando apunten a un enemigo, se van a dar cuenta que aparece la barra de vida sobre sus cabezas, típicamente usada en los RTS.

La estrategia que elijamos puede abrir nuevas posibilidades. En un nivel, por ejemplo, GDI ataca una isla Nod con helicópteros *Orcas* y refuerzos navales. Si volamos las baterías antiaéreas y las torretas defensivas con unas buenas cargas de C4, nuestras fuerzas podrán acercarse a asistirnos. Los bombarderos estarán listos para despejar el terreno, un tanque hará su desembarco y en caso de que alguno de nuestros soldados alcance la costa podremos indicarle que nos siga.

Pero estas tácticas tan llamativas pueden alertar al enemigo de nuestra presencia. Entonces Havoc puede elegir otro camino: el de la discreción. Caminar con cuidado puede evitarnos problemas y escuchar las conversaciones de los soldados nos dará valiosas pistas.

En nuestra incursión por el territorio Nod enfrentaremos infantería de toda clase, con bazookas, lanzallamas, francotiradores, etc. A su vez, las tropas estarán divididas en cuatro rangos: soldados rasos, oficiales, fuerzas especiales y jefes. Mientras más alto sea su rango, mejores habilidades tendrán. No sólo me refiero a su capacidad de combate sino a la calidad de su oído y la intensidad de sus gritos. Esto significa que un soldado de alto rango podrá escucharnos desde más lejos y dar alertas más eficaces. Existen además distintos estados de alerta. Si un enemigo escucha algo quizás curiosee un poco, pero nada más. Su actitud será otra si ve que le disparamos a alguien: se va a poner a gritar como loco y va a empezar a buscarnos con sus amigotes. Otra posibilidad es que decida socorrer a su camarada herido con un





medikit, momento oportuno para sacarnos dos cargas de encima con un par de disparos silenciosos.

Si el acercamiento sigiloso los pone un poco nerviosos, o si no se deciden entre destruir la planta de energía o la refinería, siempre pueden tirar los planes a la basura, calzarse el cuchillo en la boca y recurrir a la fuerza bruta. Amén.

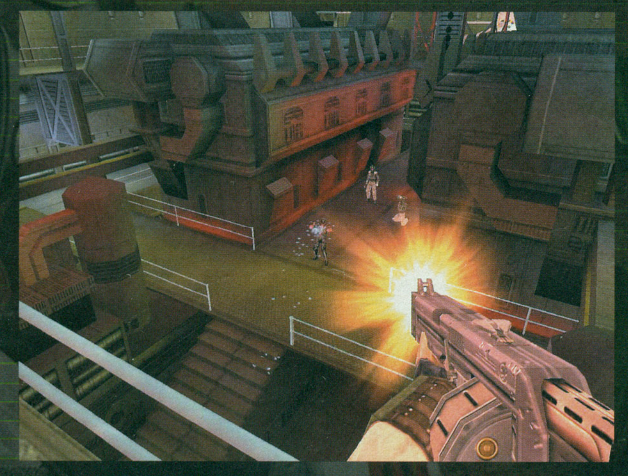
Arruinando los planes de Kane

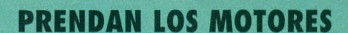
En principio la historia gira en torno al secuestro del Dr. Ignatio Mobius, un renombrado científico de GDI que hizo muchos estudios sobre el Tiberium. Los culpables serían agentes de la *Mano Negra*, un grupo de mercenarios contratados por Nod. ¿A quién van a llamar? ¡A nosotros, claro, para que agarremos varios kilos de C4 y no dejemos nada a nuestro paso! Ah, sí, y rescatemos al profesor también. No se sorprendan que detrás de todo este alboroto descansen inimaginables planes maléficos concebidos por Kane, el líder de Nod que despierta un fanatismo extremo en sus seguidores. A lo largo del juego escucharemos bastantes referencias a este oscuro personaje y posiblemente en algún momento nos encontremos cara a cara.

La historia se va a desarrollar principalmente a través de escenas generadas con el mismo engine. Las películas estilo Westwood estarán limitadas a ocasiones muy especiales, como la introducción del juego.

Los once niveles de la campaña nos pasearán por escenarios tan variados como selvas volcánicas, desiertos, montañas alpinas y zonas industriales. Once niveles parecen pocos, sí, pero aseguran que son muy extensos y se requieren horas para terminarlos. El tiempo varía, además, si accedemos a completar los objetivos secundarios cuyas recompensas serán probar armas nuevas o llenar huecos en la historia. Generalmente estos objetivos secundarios servirán para proporcionar ayuda extra a GDI, porque les recuerdo que Havoc es sólo uno sus recursos. Durante nuestras misiones presenciaremos batallas entre GDI y Nod que poco tendrán que ver con nuestros objetivos principales. Como muchos de estos enfrentamientos no están estructurados a







PRENDAN LOS MOTORES

En Renegade podremos conducir casi cualquier vehículo que veamos. Despídanse de la opción de manejar helicópteros como alguna fue prometido, porque no alcanzó el tiempo para incorporarla. Pero no desesperen, todavía lograremos ponernos en el asiento de muchas unidades legendarias, como por ejemplo:

Tiberium Harvester: La cosechadora de Tiberium es resistente, lenta y vital para la economía (su destrucción reduce la cantidad de Tiberium que procesa el enemigo y encarece sus construcciones). No veo la hora de montarme en una y hacerme un festín pisoteando fanáticos de Nod como si fueran insectos.

Dune Buggy: Junto con la moto de reconocimiento, es uno de los vehículos más rápidos. Tiene una ametralladora montada para liquidar infantería liviana.

Humvee: Es una versión más resistente del anterior. Mientras un jugador lo conduce, otro puede operar la ametralladora M60.

Mammoth Tank: ¡Mi preferido! El tanque más monstruoso de todos, montado con enormes cañones dobles y misiles, puede acabar con lo que sea: infantería, tanques, helicópteros, etc.

Flame Tank: Este es otro de los más esperados. Se trata de un tanque lanzallamas. ¡Sólo piensen en toda la destrucción que tienen ahí esperando! Recuerden que está repleto de combustible y no van a querer estar cerca cuando explote.

partir de scripts, en ocasiones no será posible saber quién saldrá victorioso.

El engine 3D de Westwood

En el juego estratégico Havoc era representado por un puñado de píxeles. En cambio en Renegade viviremos las misiones desde su punto de vista, en un mundo completamente 3D. Hasta donde estuve viendo, el engine desarrollado por Westwood tiene cosas muy interesantes: los ambientes exteriores coexisten sin problemas con los interiores, los objetos proyectan sombras, los misiles dejan una linda estela blanca; las explosiones son voluminosas y potentes y los vehículos levantan polvo cuando se mueven. También habrá cambios dinámicos en el estado del tiempo (los cielos se nublarán antes de una tormenta) y efectos de lluvia, relámpagos, nieve e incluso ceniza volcánica.



EQUIPO PARA MATAR

Esta es una lista con parte del armamento que GDI pondrá a nuestra disposición o que encontraremos en las instalaciones Nod.

Cuchillo de combate: Cuando no quieran hacer ruido o cuando estén cortos de municiones.

Pistola 9mm: El arma básica, para la cual encontraremos abundante munición. Si lo tuyo es pasar de incógnito, tiene la opción de silenciador.

Shotgun: La típica escopeta que habrá que desenfundar en los interiores y lugares cerrados, donde los enemigos están más cerca y podemos infringirles más daño.



M16: El rifle de asalto M16 tiene dos modos de disparo: semiautomático (por ráfagas) y automático.



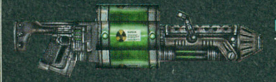
M203: Es el fusil M16, pero en una versión más versátil que incorpora el lanzagranadas, ideal para limpiar un cuarto infestado de cucarachas Nod.

Chaingun: Esta es una de esas súper ametralladoras que comen balas a lo loco y que acribillan filas de soldados en sólo segundos. "Keep on coming!", diría Havoc.

Fusil de francotirador: El mismo que usaba el Commando de C&C para bajar soldados con una puntería infalible, sin importar la distancia. Tiene un micrófono incluido para captar los sonidos y las conversaciones de los enemigos, que dejarán escapar alguna que otra pista.

Rocket Launcher: Pensado para tirar las defensas abajo, reventar vehículos armados o deshacerse salvajemente de un grupo de infantería. Los cohetes son ideales para derribar helicópteros porque pueden detectar el calor de los vehículos aéreos.

Tiberium Gun: Esta arma experimental, muy parecida a la de Unreal, dispara rápidamente bolas de Tiberium, esa preciada gelatina tóxica y verdosa capaz de quemar cualquier material orgánico.



Rociador químico: Esparce un gas tóxico de Tiberium que causa una horrible muerte.

Explosivos C4: Otra de las armas predilectas de Havoc. Una sola carga puede acabar con baterías antiaéreas, torretas y vehículos. También serán usadas para causar grandes daños a los edificios. Se podrán colocar varias cargas y detonarlas a la vez.



Las preocupaciones de los programadores por ofrecer una física realista van a permitir que los vehículos dejen huellas, tengan ruedas con suspensión independiente y en el caso de los jeeps que se puedan operar conjuntamente con un NPC: uno lo conduce mientras otro dispara la ametralladora montada. Encima habrá un sistema de daños localiza-

dos y cada personaje tendrá entre doce y dieciséis zonas de impacto que producirán reacciones diferentes según se trate de la cabeza, el hombro, la pierna, etc. Por ejemplo: si le disparamos en el abdomen el enemigo se doblará en dos; si le disparamos en la cien se caerá de espaldas.

Abran bien los ojos: el multiplayer

Entre las ofertas para jugar en red tropezaremos con el infaltable deathmatch, el team deathmatch y una variante de Capture the Flag titulada Capture Dr. Mobius, donde los equipos deben disputarse al doctor, que sostiene una bandera.

Pero el modo que de verdad me desvela es uno llamado C&C Mode. Como si del juego original se tratase, nos pondrá en una clásica batalla C&C entre equipos, cada uno con su base *completamente funcional*. Les recuerdo que las reglas C&C también rigen acá y si destruimos la fábrica del equipo contrario no podrán mandarnos más vehículos. Cada bando podrá elegir ser Nod o GDI, según la tecnología que crea más conveniente para la consecución de su objetivo: destruir la base enemiga. La economía no podía hacerse a un lado y el equipo ganará dinero cosechando Tiberium, matando enemigos o destruyendo edificios. Con lo que junte, cada jugador comprará armas, vehículos o aumentará su rango de soldado raso a especialista en armas pesadas, por ejemplo. Otra forma de conseguir vehículos es robándolos a los enemigos que los descuidan. Si siguen ahorrando así, quizás junten lo suficiente para comprar un arma de destrucción masiva como el Ion Cannon (GDI) o la bomba nuclear (Nod). ¿Están conscientes todavía? Tuve la oportunidad de ver en acción el Ion Cannon (para quienes no lo sepan es un rayo enorme disparado por satélite que puede hacer trizas cualquier edificio). Al igual que en el juego estratégico se escucha una sensual voz que advierte: "Ion Cannon Ready" y luego es sólo cuestión de ver cómo se abren los cielos para dar paso al imponente rayo. Y créanme cuando les digo que no es lo mismo ver tal instrumento destructivo desde arriba a lo lejos, en nuestro cómodo asiento de comandante, que *destrozándolo todo* a sólo unos metros de nuestras narices.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

DEPORTES


CONQUEST: FRONTIER WARS


RED FACTION



STAR MONKEY

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

STAR MONKEY 91%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Take-Two Interactive
INTERNET: www.take2games.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP

PROMEDIO **65%**

GREEN BERETS

GUERRA DE GUERRILLAS EN EL SUDESTE ASIÁTICO

Por Rodolfo A. Laborde

Acaba de sumarse un nuevo escenario a la colección de mods en existencia para *Myth II: Soulblighter*, el juego de estrategia fantástica que apareciera a fines de 1998. Pero en esta oportunidad no se trata de un título ambientado durante la Segunda Guerra Mundial, ni de uno de peleas futuristas entre robots, sino del teatro de operaciones que tuvo lugar unas pocas décadas atrás en la densa jungla de Vietnam.



La novedosa conversión de Take-Two Interactive es una muestra de lo mucho que se puede hacer gracias a las herramientas de edición que vienen junto a Myth II (el cual hay que tener previamente instalado), y a una comunidad que sigue estudiando, probando y produciendo nuevos mods. De hecho, varios integrantes de esta prolífica comunidad fueron contratados por la compañía para la producción de uno de sus últimos trabajos: *Green Berets*.

Podría decirse que este Boinas Verdes tiene suficiente como para captar la atención de los amantes del género: cerca de doce nuevas unidades a controlar y una buena cantidad de mapas en plena selva logran su objetivo de transformar a Myth II en un título de estrategia militar moderna. Desgraciadamente, las mismas falencias que en su momento se vieran en la secuela de Myth se ven ahora en este nuevo producto, como ser la IA de nuestros hombres y del enemigo, y de la mecánica del juego en general, lo cual acrecientan todavía más el temible nivel de dificultad que presenta Green Berets en su modo para sólo un jugador.

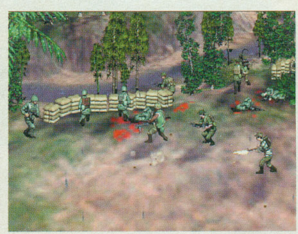
Tras las líneas enemigas

Como podrán imaginar, en Green Berets comandamos un escuadrón de tropas de élite especialmente entrenadas en supervivencia y combate en áreas con densa vegetación. La campaña single player consta de 10 misiones, todas ellas unidas por una historia que tiene poco y nada de dedicación, y que apenas sirve para dar un por qué a las misiones que se van presentando a lo largo del juego: rescatar prisioneros de guerra (POW), destruir torres de comunicaciones del vietcong, y proteger bases que perdieron contacto con el comando central, objetivos que sí o sí nos obligan a meternos de lleno con nuestro pequeño grupo de locos en las fauces del ejército vietnamita. Cabe destacar las ganas que puso el equipo de artistas y programadores en el terreno, que no sólo consta de palmeras (¡éstas caen cuando hay alguna explosión cerca!), sino también de arrozales, ríos, zonas con bolsas de arena, colinas, chozas, casas y hasta bases fortificadas, lo cual nos obliga a adoptar diferentes estrategias a la hora de tomar por asalto o de defender alguno de estos puntos. Muy por el contrario, las misiones que no son al aire libre -como el caso de la que tenemos que infiltrarnos en los túneles del enemigo- son poco dinámicas y menos interesantes, bastante monótonas, me atrevería a decir. Nuestros comandos van calzados con armas















automáticas y semiautomáticas, algo de suma utilidad si tenemos en cuenta que es indispensable bajar todo aquel norvietnamita que intente pararnos. Eso sí, los enemigos son muchos, muchísimos, y nuestros hombres son pocos y caen tan fácilmente como sus enemigos, aún en el nivel normal de dificultad, así que es fácil llegar a la conclusión de que nos van a freír a tiros más veces de las que quisiéramos.

Una IA que da calambre

Como venía diciendo, uno de los inconvenientes más grandes que presenta el juego de Take-Two Interactive es la inteligencia artificial de nuestros muchachos. No serán pocas las veces que estarán casi pegados al enemigo sin abrir fuego, aún teniéndolos frente a ellos. Y si los Boinas Verdes deciden apretar el gatillo, seguramente les pasará que las balas dan contra el suelo, mientras que los vietcongs se cansan de hacernos *headshots*, como se suele decir en el mundo de los FPS. Por suerte esto último no siempre es así, pero que es frustrante, es frustrante.

Quizás se deba a que el engine de Myth fue ideado para unidades con arcos y flechas, no con ametralladoras calibre 50 y lanzagranadas...

Por suerte, la parte correspondiente al juego multiplayer nos llena más, con una cantidad de variaciones de mapas para nada despreciable, junto con la posibilidad de utilizar tanto a los norteamericanos como a los norvietnamitas en cada uno de ellos. Y unidades como los helicópteros o las baterías de artillería pueden ser usadas incluso en los mapas más grandes.

Así que ya lo saben, si creen que van a jugar a Green Berets de a varios, podría llegar a ser una buena compra y lo van a jugar un rato. Con esto no quiero decir que el modo single sea malo, sólo digamos que con un poco de paciencia podrían llegar a encontrar mejores mods en Internet.

LOS BOINAS VERDES

Se trata de comandos fuertemente entrenados en guerra de guerrillas y en llevar a cabo misiones detrás de las líneas enemigas, operaciones que comúnmente consisten en ataques relámpago de alto valor estratégico. Conocidos también como *A-Team*, cada equipo suele estar compuesto por doce hombres, cada uno de ellos entrenado en alguna especialidad (comunicaciones, medicina, idiomas, armamento pesado o ingeniería). Además, todos ellos tienen conocimiento en paracaidismo, operaciones anfibias y lucha cuerpo a cuerpo. Para formar parte de estos cuerpos especiales, son seleccionados previamente de las tropas regulares y puestos a prueba durante varios meses.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un mod comercial para Myth II (necesitan tenerlo previamente instalado para poder jugar a Green Berets) ambientado en el conflicto del sudeste asiático entre los EE.UU. y Vietnam, con nuevas unidades, buenos gráficos y efectos sonoros piolas.

LO QUE SI: Green Berets viene con una copia de Myth II. El trabajo invertido en los terrenos. El modo multiplayer.

LO QUE NO: IA tirando a muy mala, frustrante en algunas ocasiones. El modo para un solo jugador es demasiado complejo. No cuenta con *hotkeys*. Misiones en lugares cerrados poco convincentes.

65%
BUENO


NL2
NEXT LEVEL EXTRA
NUMERO 17
ARGENTINA $2.90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10.50 • VENEZUELA $1.360
RESIDENT EVIL CODE: Veronica X
¡UNA MONSTRUOSA SOLUCION!
RED FACTION OUTTRIGER Y HEAVY METAL
APRENDE A JUGAR UN FPS COMO LOS QUE SABEN
SPECIAL REPORT:
PLAYSTATION 2
LAS MEJORES EXCUSAS PARA ACTUALIZAR TU CONSOLA
TRUCOS
CONFIDENTIAL MISSION • ARMY MEN ADVANCE
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
PAC-MAN COLLECTION • CITY CRISIS • OUTTRIGER
WORMS WORLD PARTY • QUAKE 3: REVOLUTION
SPEC OPS COVERT ASSAULT Y MUCHISIMOS MAS!
EDITORIAL POWER PLA
www.editorialpowerpla
ISSN 1514-9854
9 771514 985008 0001
PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY • NINTENDO 64
Let me live
TODO LO QUE NECESITAS PARA APROVECHAR TUS JUEGOS AL MAXIMO

PROMEDIO **86%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Fever Pitch Studios / Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 650 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores via LAN o Internet.

CONQUEST FRONTIER WARS

UN HIBRIDO CON TODO EL AGUANTE



ACERCAMIENTO A UNA DE LAS UNIDADES Vean el elevado nivel de detalle con el que están hechos los modelos.

Por Santiago Videla

No es ningún secreto que ser innovador en un género como éste es tarea difícil y menos con tanta competencia de alto nivel, pero, a pesar de todo y en contra de muchos pronósticos que no hablaban muy bien del proyecto, la gente de Fever Pitch Studios nos ha demostrado que a veces con una idea simple y un poco de ingenio se pueden lograr resultados realmente sorprendentes.

Lejos de intentar ser un clon del singular Homeworld de Sierra, Conquest es más bien un RTS tradicional visto en la clásica perspectiva isométrica a la que ya estamos tan acostumbrados, pero con la diferencia de que aquí la acción transcurre en el espacio.

Calma, que hay espacio para todos

Si bien Conquest tiene un estilo muy propio, que sin lugar a dudas será muy bien recibido por los fanáticos de esta categoría, aquí se pueden ver algunas influencias bastante notorias de otros grandes clásicos del género, en especial del viejo y querido StarCraft, ya que las tres razas que participan de este nuevo conflicto comparten algunos rasgos con las del éxito de Blizzard, como por ejemplo los infaltables Terran, los Mantis con su tecnología orgánica al estilo Zerg y los Celareans, con su avanzada infraestructura cibernética al mejor estilo Protoss. Pero no por esto voy a restarle méritos, ya que en su estilo podría decirse que Conquest es algo único. Y muy entretenido, por cierto.

Básicamente, lo que tenemos aquí es un típico RTS en el que, como en la inmensa mayoría de estos juegos, construimos estructuras que luego nos servirán para producir todo tipo de unidades y demás, pero en lo que se diferencia de sus competidores es en la forma de hacer las cosas.

La primera gran diferencia entre Conquest y el resto es que aquí la acción no se desarrolla en un único escenario, sino que transcurre en forma simultánea en varios lugares a la vez, lo que origina toda una nueva forma de encarar cada misión.

Salvo por los pequeños niveles en los que nos van explicando el funcionamiento de todo lo que tenemos de una forma muy simple, cada escenario está dividido en una serie de sectores que están interconectados por diversos portales, a través de los cuales las unidades pueden viajar de un lado al otro y, a su vez, cada uno de estos sectores funciona en forma independiente de los otros.

En cada área no sólo podemos encontrar diferentes variedades y concentraciones de recursos, sino que también suele haber varios planetas, cada uno con sus propias características, y tomar posesión de ellos es de vital importancia para poder consolidar nuestra posición dentro de cada sistema estelar.

Al estar en el espacio, no es posible montar estructuras en cualquier parte, sino que únicamente es posible colocarlas en órbita



alrededor de cada planeta, pero como el espacio en cada caso es limitado, poco a poco tendremos la necesidad de expandirnos.

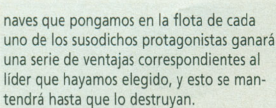
Los planetas no sólo nos brindan espacio para construir nuestras bases sino que además, por medio de determinadas estructuras, también podemos obtener recursos de ellos, cosa que resulta muy útil especialmente cuando las fuentes de recursos como asteroides o nebulosas se agotan. Por eso tomar el control de ellos es tan importante.

El hecho de que las unidades de cualquiera de las tres razas tengan municiones limitadas nos obliga también a planear nuestros movimientos con más cuidado de lo acostumbrado, ya que tarde o temprano será necesario reaprovisionarlas. Para eso, además de naves de apoyo, es posible montar una red de suministros a lo largo de los sistemas que estén bajo nuestro control, por medio de ciertas estructuras especiales, que también pueden restringir el uso de los portales de cada sector para que únicamente puedan ser usados por naves aliadas, de manera que para tener éxito también es necesario construir con inteligencia.

Cada una de las tres razas en Conquest tiene su propia tecnología; la forma en que funcionan sus estructuras y unidades es muy diferente. En cada caso, a medida que vamos edificando las diferentes instalaciones que nuestra tecnología nos ofrece también vamos ganando acceso a una infinidad de nuevas opciones o *Upgrades* que mejoran el rendimiento de unidades, estructuras, defensas y hasta le dan a cada nave un arma especial, que podrán usar en caso de ser necesario; aunque por su cantidad muchas veces hay que tener cuidado con lo que elegimos, porque cada mejora toma tiempo y por lo general la máquina no espera.

Otro detalle muy original e interesante, que por primera vez se usa en un juego de este tipo, es que además de cualquiera de las unidades que podemos producir tenemos acceso a una serie de personajes principales de alto rango, que además de usar naves especiales (con algunas mejoras con respecto a los modelos normales) nos dan la posibilidad de armar flotas y ponerlas estén bajo sus órdenes.

La gran utilidad de esto es que todas las



naves que pongamos en la flota de cada uno de los susodichos protagonistas ganará una serie de ventajas correspondientes al líder que hayamos elegido, y esto se mantendrá hasta que lo destruyan.

En el modo para un solo jugador, cuando uno de estos personajes importantes es destruido automáticamente la misión se da por perdida, por lo que hay que tener mucho cuidado con ellos.

En cambio en multiplayer, podemos entrenarlos en una estructura destinada a ese fin y usarlos sin temor a perder de una, en caso de que sean eliminados.

A la hora de construir, la cantidad de unidades que se pueden tener al mismo tiempo está limitada por lo que aquí se conoce como *Command Points* (gracias StarCraft una vez más por la idea) a fin que tengamos que usar la cabeza cuando fabricamos.

A pesar de que la variedad de naves no es extensa, cada unidad tiene una serie de características que están diseñadas para complementarse entre sí, por eso es que siempre tendremos una utilidad para todo.

Una de las cosas que más me llamó la atención en Conquest fue la eficiencia de la inteligencia artificial de la máquina, porque lejos del comportamiento que tienen muchos de sus colegas, aquí puede complicarnos la vida, y mucho.

Al igual que como suelen hacerlo algunos jugadores, la máquina rara vez ataca en pequeños grupos, sino que ocasionalmente nos envía un par de bocadillos como para medirnos.



Cuando realmente pasa a la ofensiva, los combates que se arman son realmente espectaculares y muy intensos, en especial en los niveles avanzados; pero lo mejor del caso es que cuando la IA ve que sus tácticas no son muy efectivas intenta buscar nuevas alternativas y formas de explotar nuestras debilidades, como ser capturando partes vitales de nuestra cadena de producción o intentando cortarnos los suministros.

Cuando defendemos sistemas que tienen más de un acceso, incluso puede llegar a tendernos emboscadas colocando minas en uno de los accesos o montar ataques coordinados desde varias direcciones, por lo que les aseguro que Conquest no es un juego para nada fácil.

Al verse amenazada o cuando atacamos o destruimos algunas de sus estructuras más importantes, la máquina suele enviar un feroz contraataque que si nos agarra desprevenidos nos puede costar caro. Y cuando está en problemas hasta sabe reagruparse y defender lo que le queda con todo lo que tiene, lo que nos asegura acción sin descanso por un largo rato.

La estructura de las misiones suele tener algunas variantes y eventos intermedios, como para que también haya algo de variedad y si bien la historia en sí no es el colmo de la creatividad, está













muy bien llevada y es bastante interesante... sin mencionar que nos guarda un par de sorpresas.

Los modos multiplayer son los mismos que vemos en todos estos juegos y la variedad de opciones tampoco es muy diferente. En estos modos podemos acceder a mapas realmente gigantescos, compuestos por hasta 32 sistemas independientes. Por otro lado, la dinámica tan particular que tiene Conquest puede dar pie para largos y alucinantes encuentros hasta con 8 personas al mismo tiempo.

Las apariencias engañan

Aunque en un principio visualmente Conquest no es lo que podría llamar impactante, tan solo después de los primeros niveles podremos ir comprobando que en realidad estamos ante algo mucho más grosso de lo que se ve a primera vista.

Los diseños y modelos que usaron tanto para las naves (en especial las más grandes) y las estructuras, son de primera. Incluso muchos de ellos son demasiado detallados para un juego como éste, cosa que se puede apreciar al acercar la cámara a ellas, ya que incluso se puede llegar a ver que hasta los diminutos cazas y bombarderos que son lanzados desde los destructores más grandes tienen forma.

Los efectos especiales son otra de las sorpresas y uno de los platos fuertes de Conquest, ofreciendo todo lo que se les pueda ocurrir. Les aseguro que algunos de ellos pueden llegar a dejarlos realmente sorprendidos y todo esto acompañado por una banda musical de primera.

Encima de todo los requerimientos de hardware no son tan exagerados como en muchos otros casos que ni siquiera lo justifican, así que ténganlo muy en cuenta.

Se viene el veredicto

Tal vez la mayor decepción que me encontré en este juego es que a pesar de que cada una de sus tres razas tiene una excelente gama de posibilidades que ofrecer, la campaña para un solo jugador está pensada solamente para los Terran.

Aunque a lo largo de esta campaña tenemos acceso a las unidades de los otros dos bandos, la historia se centra en los humanos. En el caso de las dos razas restantes, lo que tenemos es un modo en el que podemos hacer un entrenamiento avanzado a fin de acostumbrarnos al funcionamiento de sus unidades y estructuras, pero resulta evidente que estas opciones están orientadas a quienes vayan a jugar en los modos multiplayer.

Otro detalle, que si bien no es muy importante podría haber ayudado, es que las unidades no ganan experiencia ni suben de nivel a medida que van reventando enemigos sin ser destruidas.

Aunque a primera vista Conquest no pueda llegar a parecer como algo verdaderamente grosso, les sugiero que no se dejen engañar, porque si le dan la oportunidad van a encontrar un espectacular juego con detalles bastante originales, que les garantiza entre 30 y 40 horitas de tiros a toda máquina y con un muy interesante final.

Eso sí, no se olviden que la dificultad está pensada para gente con bastante experiencia en este rubro.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un muy interesante juego de estrategia en tiempo real en el espacio.

LO QUE SI: La estructura de las misiones, los escenarios múltiples, los modelos y el diseño de naves y estructuras, los efectos especiales, la inteligencia artificial, la música.

LO QUE NO: Sólo tiene una campaña con una de las tres razas en el modo para un solo jugador. Puede resultar demasiado difícil para gente con poca experiencia.

86%

EXCELENTE

REVIEWS

PROMEDIO **86%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Volition / THQ
INTERNET: www.redfaction.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, Windows 95/98/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 32 jugadores por TCP/IP (LAN e Internet)

RED FACTION

ESTÁ CONFIRMADO: LA ATMÓSFERA MARCIANA PONE A LA GENTE VIOLENTA...

Por Martín Varsano

Cosa rara esto de darle puntaje a un título que se tuvo la oportunidad de jugar (y revisar) para otra plataforma. En el caso de Red Faction, haber jugado su versión para la consola PlayStation2. Porque el tema es no confundir los parámetros con los cuales se mide la calidad con la que se realizó en la consola y su posterior versión para PC. Las dos son excelentes, pero a su vez hay que tener en cuenta que el mercado de los FPS en las consolas es escaso -y cualquier intento es más que bienvenido-, mientras que ocurre exactamente lo contrario en la PC, donde este tipo de juegos abundan, y la calidad de los mismos en muchos casos es alta. Es por eso que el porcentaje no puede ser el mismo en un caso que en el otro.







Del espacio a Marte

La empresa desarrolladora de Red Faction es Volition. Muchos de los jugadores reconocerán inmediatamente este nombre, ya que ellos han sido los responsables de éxitos como Freespace, por dar un ejemplo. Obviamente, la apuesta en este caso era diferente, y había que ver cómo salía parado este arcade, que había tenido una repercusión excelente en la consola de Sony -nuestro review de Next Level le otorgó un puntaje de 9.3- entre el exigente mercado de las PC... y hay que decir que salió bastante bien parado, como pueden ver en el puntaje. Sabíamos que prometía, con el chiche del Geo-Mod, y las mejoras físicas, el engine...

Comencemos por contarles algo de la historia detrás de Red Faction. Cabe mencionar que no es demasiado original, ya que toma elementos "prestados" de películas como "El Vengador del Futuro" y sin ir más lejos, de clásicos de la PC como Half-Life. Esto no es malo, pero tampoco es novedoso. Igual, hemos jugado a ciertos arcades en donde el argumento era una verdadera aberración -¿Alguien dijo Quake?- y sin embargo disfrutamos como locos tirándole granadazos a un "alien/caballero/monstruo/vaya-a-saber-uno-qué-es" en entornos tan inverosímiles como una nave espacial o un castillo medieval... así que no nos pongamos en exquisitos.

Igual acá va una breve reseña, para quien quiera saber un poco la historia detrás del juego: Al parecer, Marte ofrece oportunidades para los que están dispuestos a romperse el lomo, y eso es lo que en un principio quiere hacer el protagonista, Parker. Lamentablemente, las condiciones ofrecidas por la Corporación Ultor son lamentables, un poco menos que la esclavitud, por lo que a los pocos segundos de estar recorriendo las minas nos vemos envueltos en una trifulca entre los mineros y el cuerpo de seguridad de la empresa -después de todo, si vas a tratar mal a tus empleados es mejor tenerlos a raya- y a los pocos minutos nos convertiremos, sin saber por qué, en el personaje más peligroso y buscado de todo Marte.

A partir de ese instante, nuestro muchacho se ve absorbido por una trama bastante compleja, en la cual somos un poco manejados como títeres por el malvado de turno, un hacker, la líder de los rebeldes -la facción roja- y vaya a saber cuántos más.



Esta trama da pie a que los diferentes eslabones de esta intrincada cadena nos vayan hablando mientras la acción transcurre, diciéndonos lo que tenemos que hacer si queremos salir vivos del planeta rojo, además de solucionar todos los quilombetes que hemos armado.

¡Si te hacés el loco, te rompo el boliche!

Igualmente la historia nos tenía sin cuidado: El chiche, lo que todos estábamos esperando, era la implementación de la nueva tecnología que Volition tenía en la manga, conocida como Geo-Mod. Esto, que en inglés es una abreviación de "Geometry Modification" (o Modificación de la Geometría) era una maravilla tecnológica que permitiría la modificación en tiempo real de las localidades que visitáramos, gracias a nuestro elevado poder de fuego -del cual hablaremos más adelante-. Para que entiendan el concepto de manera más sencilla, en teoría se podía destruir todo lo que encontráramos, incluyendo paredes, pisos, puertas, etc., etc. Nuestra gran duda era saber cómo Volition había implementado esa tecnología tan prometedora... y se puede decir que cumplieron a medias. Indudablemente esta nueva característica es lo más importante del juego, y de aquí en más algunos programadores van a tener que tomarla en cuenta para futuros títulos, pero podemos arriesgar a decir, sin sonar demasiado ácidos, que Volition no puso todo lo que había que poner en la cancha. ¿Por qué? Es sencillo, realmente es una lástima ver que esta tecnología no fue implementada en todo su potencial. Es más, en donde realmente brilla es en los encuentros multiplayer, y no en el apartado para un solo jugador, que es donde tendría que haber marcado la diferencia. Se entiende que tal vez por una cuestión del desarrollo de la historia este tipo de adelanto puede ser contraproducente, pero se lo ve tan poco en el juego -no más de un 10%- que da bronca... sí, da rabia ver cómo nuestros misilazos dejan sendos cráteres mientras tratamos de pegarle al guardia -ya van a ver que en muchas ocasiones van a usar el lanzamisiles sólo por ver como queda el lugar- y nos pone de la cabeza pensar en mil situaciones en donde esto podía habernos volado la tapa de los sesos, y sin embargo nada.

Igualmente, hay que reconocer que esta nueva opción hace que miremos hacia un lado en otros aspectos del juego, como por ejemplo el diseño de los niveles, que es bastante austero. No me malinterpreten: cumple, pero en todos los casos se tiene una sensación similar: Que podía haber sido más, y que solamente cumple.

Tengo explosivos, ametralladoras, escopetas... ¿Qué necesitas?

A medida que la historia avanza, nuestro amigo Parker se va haciendo de las armas de nuestros enemigos... y aunque al principio el







juego abusa de la pistola automática, luego tendremos acceso a varios juguetitos más que interesantes, incluyendo varias ametralladoras automáticas, un lanzallamas, dos rifles con mira (uno particularmente potente) y hasta una poderosa escopeta, que lanza por los aires a nuestros oponentes, siempre y cuando se utilice correctamente. Todos estos chiches se irán utilizando a medida que vayamos recorriendo las minas e instalaciones de Ultor, además de unos cuantos vehículos que son bienvenidos, ya que agregan variedad al desarrollo del juego, como por ejemplo un simpático submarinito a là Jacques Cousteau y un bruto jeep con el cual podremos pisar sin miramientos a nuestros enemigos, que gritarán como si los estuviéramos... ¡pisando!

Como ocurre en este tipo de juegos, los programadores han colocado un arma completamente inútil: En este caso es un escudo anti-disturbios, que realmente no sirve para absolutamente nada, y vaya a saber por qué lo habrán integrado. Era preferible que pusieran una honda o una gomita para tirar clips, que hubiera sido inmensamente más útil.

Todo esto viene a colación ya que cada una de las armas será absolutamente necesaria para acabar con nuestros enemigos, a los cuales han dotado con una inteligencia artificial bastante meritoria...

¡Estoy desarmado!

Sí, cuántas veces escuché ese grito, que me hizo dudar unos instantes pensando que tal vez estaba atacando a un inocente médico o a un técnico. Nada más equivocado; eran los maditos soldaditos, que mientras recargaban sus armas gritaban como nenas, buscando la oportunidad de que les diera algo de ese tiempo que andaban necesitando. Este tipo de tretas, más el hecho de que suelen acobardarse mientras los rociamos con plomo, o su impecable puntería -avanzado el juego aparecen unos muchachitos con rifles que son un verdadero dolor de cabeza-, hacen primordial el hecho de tener una buena puntería... de todas formas la opción de auto load / auto save es bastante rápida, así que no hay de qué preocuparse.

En muchas ocasiones veremos algunos otros mineros de nuestro lado, tratando de ayudarnos en nuestras misiones... lamentablemente duran menos que un billete de $2, ya que son eliminados a los pocos segundos de tomar acción en los hechos. ¡Esto no hace otra cosa que confirmar la razón por la cual Parker es la única esperanza en esta misión suicida!

Un sonido tecnoso rotoso

Un apartado que merece nuestra atención es el musical, ya que brilla por su excelencia. La música del juego es realmente excelente, acorde a las acciones de nuestro héroe, y generando a su vez esa atmósfera espacial / tecnificada -¿se entiende?- tan apropiada para el juego. Por otro lado, los sonidos de las armas son correctos, no así los comentarios de nuestros enemigos, que suelen tener una grave tendencia a repetirse. Por el otro lado, las voces de nuestros ocasionales compañeros cumplen su cometido.

Otras yerbas marcianas

Para ir cerrando esta review, les comento que el juego incorpora la capacidad de que se enfrenten 32 personas en arenas Deathmatch o en los archiconocidos encuentros de "Capture the Flag", en más de una veintena de mapas especialmente diseñados para este fin. Al momento de realizar esta nota, estábamos probando la eficacia de los partidos multiplayer en Internet, pero la latencia con USA era verdaderamente grande, lo que hacía imposible la participación argenta... una lástima. ¡De todas formas, recomiendo hacerse unas partiditas en LAN para ver el Geo-Mod en acción!

Así que ya saben, muchachines... si lo suyo son los arcades en primera persona, o si deliraron de la alegría con Half-Life, este Red Faction les va a venir de perillas... Si por el otro lado nunca fueron amantes del género, tal vez este título los haga recapacitar... aunque sea por el hecho de demoler lo que antes era un hermoso escenario. X

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un nuevo y ambicioso FPS que intenta capturar a los millones de fanáticos del género.
LO QUE SI: La tecnología Geo-Mod. La IA de los enemigos. La posibilidad de manejar vehículos. La música.
LO QUE NO: Da la sensación que podía haberse convertido en un clásico con el sólo hecho de mejorar algunos aspectos... Aún así es súper recomendable.

86%
EXCELENTE

PROMEDIO 91%

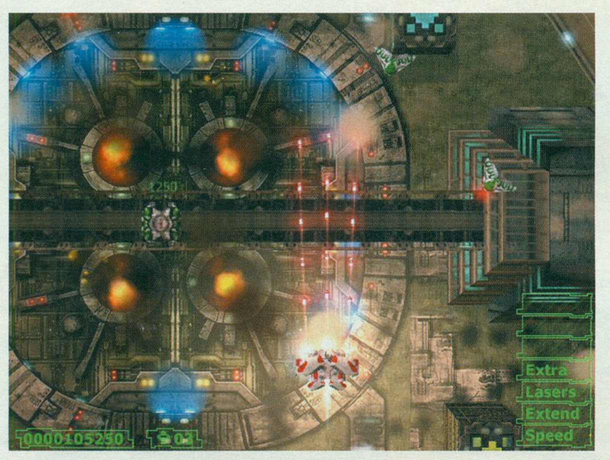
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Small Rockets
INTERNET: www.smallrockets.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, 650 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8X, Windows 95/98/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

PREMIO X XTREME

STAR MONKEY

UNA FELICIDAD INESPERADA



Por Santiago Videla

Sinceramente, no puedo creer que un juego como éste se esté llevando uno de los puntajes más altos del mes, pero realmente hay que ponerse de pie y aplaudir a los muchachos de esta pequeña firma inglesa llamada *Small Rockets*, porque se lo merecen.

Parece mentira que, entre tantos proyectos de compañías que se manejan con presupuestos de millones y millones de dólares, este simple arcade -casi comparable a muchos juegos que hoy en día se pueden jugar en un emulador- sea el más sobresaliente.

Créase o no, esta pequeña compañía está compuesta por no más de veinte personas que trabajan en diferentes proyectos, de los cuales Star Monkey es lógicamente el más impactante hasta el momento. Pero basta de introducciones y vamos a ver por qué algo tan simple causó tanto revuelo por estos pagos.

Un futuro muy prometedor

Para que se den una idea de lo que tenemos aquí, *Star Monkey* es notablemente parecido a juegos del estilo de la serie de los Raiden (títulos bien conocidos en los arcades de salón y varios emuladores), sólo que combina algunos elementos más típicos de otros conocidos arcades de salón como Slapfight.

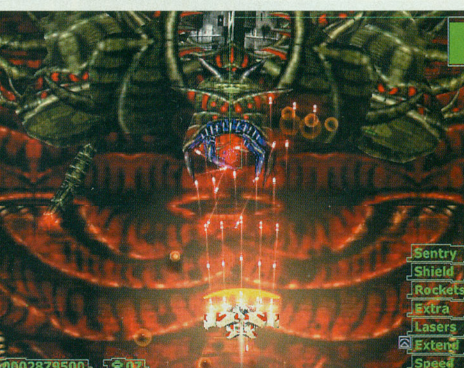
En Star Monkey la acción se ve desde arriba y como en cualquier otro shooter tradicional, lo único que tenemos que hacer es reventar toda clase de garrapatas, naves y cualquier otra cosa que se mueva, mientras esquivamos balitas por doquier.

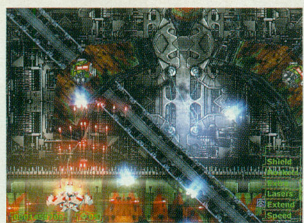
Lo que convierte a este juego en algo tan especial es que, además de tener una jugabilidad prácticamente óptima y muy accesible, todo el juego está hecho sobre la base de un impresionante engine 3D creado por los amigos de Small Rockets, dando como resultado algunos de los mejores gráficos que hayamos visto en mucho tiempo, y no sólo en este género.

Pese a tratarse de un juego irrisoriamente simple, la calidad de los modelos de los enemigos comunes, enemigos principales y el diseño de los niveles es sencillamente alucinante, pero lo que de verdad nos hizo rodar por el suelo son los poco más que increíbles efectos especiales que inundan la pantalla nivel tras nivel.

Todo lo que se les pueda ocurrir, incluso iluminación dinámica que proyecta sombras de acuerdo a la posición de la fuente de luz.

Además de ser un juego extremadamente divertido, uno de los detalles más interesantes que nos ofrece esta verdadera joyita es que cuenta con una opción que nos permite subir los puntajes que vayamos haciendo a la página oficial de Small Rockets, donde son comparados con los de otros jugadores











para formar un ranking mundial.

Lo más grosso de todo esto es que al ser juegos que ocupan relativamente poco espacio, la compañía lo está distribuyendo a través de Internet, tal y como se hace con muchos utilitarios.

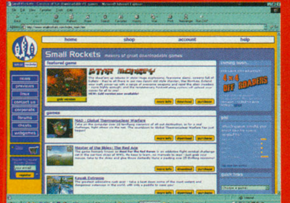
Simplemente, basta con conectarse a *www.smallrockets.com* para bajarse cada juego, luego al comprarlos recibirán los códigos correspondientes para registrarlos y hacer que funcionen a pleno. ¡Lo mejor de todo es que maravillas como ésta sólo cuestan 15 mangos!

En el XCD del mes pasado publicamos una versión Beta del juego, y este mes volvimos a incluir a Star Monkey ya en su versión final (bastante limitada, por desgracia), pero les servirá para darse cuenta de lo grosso que es, de manera que si son fanáticos de este tipo de clásicos les recomiendo que no se lo pierdan... especialmente los veteranos más nostálgicos, como yo.

STAR MONKEY 1.0

En el XCD de este mes tienen la versión final de Star Monkey. Las diferencias con la publicada el mes anterior están en que permiten elevar la profundidad de colores a 32 bits y desactivar las diferentes sombras que pueden verse durante el juego (algunos jugadores podrían desea desactivarlas, sobre todo cuando hay grandes explosiones en pantalla y las diversas fuentes de luz arrojan sombras por todos lados). El sistema de "Rocketratings" ha sido mejorado de tal manera que no sea necesario estar online al momento de publicar el score en el site de Small Rockets. También ahora el juego muestra el rango alcanzado en la tabla de scores mundial, y por último se balancearon las armas y se ajustó el nivel de dificultad para que se incremente con mayor suavidad.

SMALL ROCKETS



La pequeña pero poderosa compañía británica vende sus juegos a apenas $15 vía su site en Internet (*www.smallrockets.com*), y la mayoría de ellos están para echarles el ojo. Si navegan hasta el site encontrarán varios títulos, que van desde juegos de carreras y estrategia hasta arcades de caza realmente muy simpáticos, y más por su precio prácticamente irrisorio. Por ejemplo, verán Master of the Skies: The Red Ace, MAD: Global Thermonuclear Warfare, Jetboat Superchamps 2, Superchix '76, Kayak Extreme o NFK - Santas Gone Postal (N. del E.: Este último está en el XCD, para todos aquellos que no tienen acceso a Internet; ojo con NFK, es un juego navideño de caza de duendes, oso polares, conejos y ciervos terriblemente sanguinario y sólo indicado para adultos que, además de adultos, tengan muy mal gusto y la credencial de *Greenpeace* vencida).





XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor arcade de naves tradicional hecho para PC.
LO QUE SI: Los gráficos, los efectos, la jugabilidad, su precio.
LO QUE NO: No es tan largo como hubiera querido.

91% CLASICO

PROMEDIO **62%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Virtual Toys / Electronic Arts
INTERNET: www.espana.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 520 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

TORRENTE

SI ES MEJO´ QUE NOS PILLE CONFESAOS

Por Mariano Firpo

Segura es todo un éxito en España. Su película *Torrente, el brazo tonto de la ley* (1999) ha conseguido posicionarse como la más taquillera de la península ibérica, superando las expectativas de todos con un presupuesto muy limitado. Próxima a estrenarse fuera de España se encuentra la secuela, *Torrente 2: Misión en Marbella*, que contará con la participación del gordo Segura y con un soporte económico bastante más holgado. Para los que no hayan visto la película de este singular policía, pueden imaginarse a Torrente como un Alfredo Caseros mugriento y holgazán, por supuesto que con tonito español.



Aprovechando el furor desatado en España por Torrente, el personaje, existe en este momento todo tipo de merchandising y el juego era algo que se podía esperar. Este sin duda es el primer título de origen español que intenta explotar una licencia cinematográfica.

Santiago Segura ha doblado la voz del personaje en numerosas líneas de diálogo y hay que aceptar que su peculiar tono induce cierta alegría durante el transcurso de nuestras corridas. El juego está diseñado como un FPS pero, al igual que muchos títulos en el mercado, podemos ver al carrasposo policía desde una vista en tercera persona.

Gráficamente el juego está muy bien logrado. La sensación de estar caminando por las coloridas calles de Marbella, con su arquitectura típica, el tránsito de los autos y peatones y algunos detalles finos que nos acompañan durante la misión (Torrente suele hacer comentarios muy cómicos mientras va a los tiros, onda Duke Nukem; por ejemplo, puede irrumpir en una fiesta a los balazos y gritando "¡Oye que ha llegao el alma de la fiesta!") ayudan a querer seguir adelante. Pero el juego es en sí bastante monótono, difícil y largo. En algunas misiones tenemos que desarmar unas bombas y en otras acompañar a turistas o mode-



enemigos tiene fallas y la existencia de un mapa más práctico hubiera sido un bien necesario para mitigar algunas corridas sin sentido por las enormes Madrid y Marbella.

El engine del juego programado por la empresa española Virtual Toys es pesado y en algunos momentos todo se vuelve lento, como si estuviéramos en el modo *bullet time* de Max Payne, ja, y hay que salir del juego para poder volver a la normalidad. Hay que reconocer sin embargo que logra poner en movimiento muchos elementos al mismo tiempo.

Con respecto al arsenal de nuestro héroe, podemos también estar un poco desilusionados; existen demasiadas armas para luchar cuerpo a cuerpo y son prácticamente inútiles en la mayoría de los combates. Las más destacables son el sniper y el lanzacohetes, pero la munición es muy limitada. Existe un tutorial para familiarizarnos con el juego, que no cumple bien su función, aunque es un calentamiento para la acción se viene.

En fin, creo que aunque la intención es buena, el juego no cumple las expectativas de nadie y sólo puede ser visto como un detalle que acompaña al fenómeno que es en este momento Torrente. Una mejor idea hubiera sido alguna aventura gráfica disparatada con matices de Larry y acompañada con un poco de humor negro; eso sí sería más acorde a la película que tanto nos ha hecho reír y que, desde ya, recomiendo ver.

los, pero estos objetivos se repiten constantemente hasta el punto de colmar la paciencia.

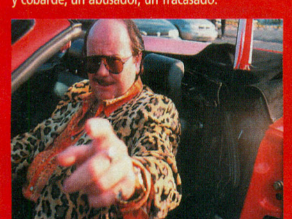
Las misiones más divertidas se encuentran como bonus a lo largo del juego, y consisten en persecuciones en automóvil, en las que deberemos eliminar a nuestros enemigos confiando sólo en nuestra velocidad y la precisión al apuntar. Pero estas misiones se pueden jugar una única vez, porque de fallar el juego nos pasa automáticamente a la siguiente, eliminando cualquier alegrón que pudiéramos llegar a acumular.

No existe forma alguna de salvar el juego entre misiones y debido a la elevada dificultad -que tampoco tiene varios niveles- puede resultar en algunos momentos muy frustrante. La inteligencia artificial de los

TORRENTE

En palabras de la prensa española, Torrente es un policía patriota, fascista, sexista, racista, sucio y borracho, seguidor a muerte del Atlético de Madrid (el equipo de fútbol perdedor por excelencia). Torrente "pasa sus noches patrullando la ciudad en un viejo Seat 1978, al ritmo de 'el Fary' (un legendario cantante de rumba). Es también la historia de un hombre al que se le ha detenido el tiempo, un hombre que piensa que 'estaba mejor antes', un hombre que es hipócrita y deshonesto pero que, sin embargo, es inofensivo y cobarde, un abusador, un fracasado."





En la primera película, Torrente pretende desbaratar una operación de tráfico de drogas, y de paso alzarse con los 50 millones de pesetas que se iba a movilizar en el contrabando. El filme logró acaparar la atención de la crítica, que lo catalogó como una gran comedia de género indefinido. El extraño personaje, todo un antihéroe, es invención del mismo Santiago Segura, ya que él hizo el guión, protagonizó y dirigió el filme, que es además su *opera prima*. La segunda parte, *Misión en Marbella*, también recibió en España una excelente crítica.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El casposo, malhumorado y repugnante Torrente en el mundo de los juegos de PC.
LO QUE SI: Los gráficos y la voz de Santiago Segura. El humor.
LO QUE NO: El molesto sonido de la mosca que nos acompaña en el menú, la elevada dificultad, el exceso de enemigos. No se puede salvar en medio de una misión, la monotonía de las misiones.

62%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Broadsword Interactive / Acclaim Entertainment
INTERNET: www.acclaim.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium III 450MHz, 128 MB de RAM, CD-ROM 4X, 800 MB libres en el disco rígido, placa de video 3D con 16MB, placa de sonido, Windows 98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PARIS-DAKAR RALLY

UN DESAFIO SOLO PARA MACHOTES

Por Diego Eduardo Vitorero

El Paris-Dakar es una de las competencias más exigentes del mundo, ya sea a nivel humano como mecánico. Esta competencia, que ya va por su 23° edición, pone a prueba a más de 300 pilotos de todo el mundo a lo largo de sus 10.000 Km de recorrido por los sitios más inhóspitos y desérticos de Asia y Europa. Por desgracia, para quienes somos seguidores del mundo de los autos virtuales y reales, este juego deja al descubierto un caso claro de una empresa que quiere aprovecharse de la licencia de turno.

Para empezar hay que destacar que Paris-Dakar Rally fue inicialmente hecho para PlayStation 2, aunque se lanzara primero para PC. Igualmente, se nota que es un juego que fue concebido para el mundo consolero y no para el nuestro.

En el juego podremos elegir entre cuatro categorías para correr. Estas son: 4x4 -con ocho coches para elegir-, motos de enduro -siete-, Buggy -seis- y Cuadriciclos -cinco vehículos-. En un principio, y sin importar la categoría que escojamos, tendremos habilitado un solo vehículo por cada una; los demás se irán habilitando a medida que pasemos pantallas. Lamentablemente, y a juzgar por el espacio que ocupa el juego, no se incluyeron camiones.



El apartado técnico, específicamente el gráfico, no es uno de los mejores que podamos ver hoy en día, aunque sí tiene lo suyo. Esto se nota en el entorno y texturas en general, y en los coches, en donde fue cuidado hasta el más mínimo. Además, el juego cuenta con las licencias oficiales de los equipos inscriptos. Por desgracia, para verlo como Dios manda tendremos que tener una máquina con bastante polenta que logre aprovechar las cualidades del engine. Por otro lado, tiene algunos problemas de colisiones contra los bordes de la pista y cuando nos topamos con otros autos.



Una de las cosas que más me desconcertó fue que, cuando quise poner a punto mi Mitsubishi para comenzar a competir, la cantidad de opciones para el juego son escasas, y no se nota casi ninguna diferencia si las alteramos o no. Además, sin importar la categoría que elijamos, las opciones son las mismas para cualquier vehículo: rigidez de la suspención, amortiguadores, altura y presión de las cubiertas; una berretada total.

Y hablando que cosas truchas, no entiendo cómo puede ser que en pleno siglo XXI haya juegos de este tipo que no tengan modos para más de un jugador, ni por LAN ni por Internet. En definitiva, París-Dakar Rally tiene algunas virtudes y varios defectos: no lo compren a menos que lo encuentren de oferta.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego basado en una de las competencias más importante del mundo.
LO QUE SI: El apartado gráfico, sin ser novedoso, aporta lo suficiente.
LO QUE NO: Problemas de colisiones. Requerimientos técnicos elevados. El ajuste del vehículo es excesivamente básico. No hay camiones para elegir. ¡No tiene multiplayer!

60%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gamesquad/Dreamcatcher
INTERNET: http://www.gamesquad.fr/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **39%**

FROM DUSK TILL DAWN

¡ESTO ES RIDÍCULO!

Por Maximiliano Ferzzola

Con guión de Quentin Tarantino, Robert Rodríguez se despachó -en 1996- con una atípica película de vampiros conocida por estos lares como *Del crepúsculo al amanecer*. Pocos lo saben, pero la película tuvo dos continuaciones, ambas muuuuuy malas. Pero ninguna tan mala como este juego en el que interpretamos a un Seth (George Clonney) poligonal. Seth -el único de los hermanos Gecko sobrevivientes- se mandó una kk y lo metieron en cana. Y los vampiros aztecas van a la cárcel para hacer de las suyas. Listo, fin de la historia.



¡Un exorcismo para Gamesquad!

Gamesquad, responsable de The Devil Inside, se mandó un moco muy grande con este *From Dusk Till Dawn*. Mediocre por donde se lo vea; feo al tacto, malo a la vista, peligroso para nuestro buen gusto...

En tercera o primera persona, debemos manejar a Seth por los pasillos de una prisión infestada de bichos sosos y mal diseñados. Tratando de emular el uso de scripts que Half-Life hizo en su momento, From Dusk till Dawn no hace otra cosa que pasar vergüenza por su argumento, sus scripts molestos, sus gráficos monopoligonales... Los vampiros carecen de sonidos copados para asustarnos y no lucen para nada aterradores. Me asusto más cada vez que abro mi heladera. La inteligencia artificial es ridícula. Con contarles que una vez que los bichos reciben cierto nivel de daño, huyen para luego quedarse parados, como estatuas, para que le acertemos el tiro de gracia. Los escenarios ni siquiera son demasiado detallados y, desde ya, nada de inspiración. Los modelos de los personajes parecen hechos con el *Paint* de Windows. Y todo el desarrollo es demasiado lineal. Che... ¿estoy siendo demasiado malo? ¡Se lo mereceeeee! ¡Si ni multiplayer tiene! ¿Qué querés?



Igual, es necesaria la data de siempre: son 20 los niveles y 30 las diferentes clases de vampiros, armas como escopetas, tira estacas, Railguns y una que da golpes de electricidad, entre otras, hacen su aparición.

Sinceramente, no sé qué más decir... porque todo el producto apesta y, yo que Dan, mandaba esta gilada directo a la basura, junto con su lápiz de labios gastado, al lado del estuche de maquillaje, directamente frente a su póster de Luis Miguel.

(N. del E.: La venganza será terrible)

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Muchos bytes y megabytes derrochados en un símil FPS.
LO QUE SI: Los tatuajes de Seth...
LO QUE NO: ¡Que no esté Salma Hayek!

39%
MUY MALO

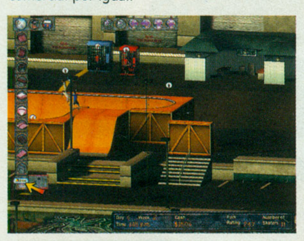
ESTRATEGICOS

SKATEBOARD PARK TYCOON

Por Diego Eduardo Vitorero

Tony Hawk tiene dónde hacer sus pruebas! En realidad, este tycoon de Activision no tiene nada que ver con el gran Tony, pero sí hay que reconocer que es re-adictivo y está lleno de opciones.

Nuestra tarea es administrar un parque de skateboarding, poner rampas de diferentes tamaños y formas, medias tuberías con las mismas características, barras, puestos de comida o cabinas telefónicas; hay decenas de elementos que podemos situar en el escenario. Como si esto fuera poco, tenemos algo que se llama "Sponsors Shop & Skate Shop", en donde los patinadores tendrán una guía que los ayude a tomar decisiones acertadas sobre el equipamiento que usarán. La parte financiera juega un papel importantísimo en el desarrollo del juego, tal cual era de esperarse. Si los skateboarders manifiestan su descontento, toda nuestra parte económica se vendrá en picada, y al revés si les gusta el parque y cómo está estructurado. También tenemos alrededor de 30 pruebas que los patinadores pueden ejecutar (se explica en el manual del juego cómo hacer cada una). Quizá uno de los puntos desfavorables que tiene es el sonido, que no es de lo mejor, al igual que la música, y que la calidad gráfica no está a la altura de la parte estratégica del juego. Fuera de lo que dije como contras, *Skateboard Park Tycoon* es un juego original, bien balanceado y lleno de opciones que de seguro será aceptado por los fanas del skateboarding y por quienes gustan de los buenos juegos de estrategia comercial por igual.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.activisionvalue.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 73%

REVIEWS

ESTRATEGICOS

DESERT FOX 1941

Por César Isola Isart

Bienvenidos nuevamente al mundo de Steel Panthers, uno de los juegos más reconocidos en la historia de la estrategia por turnos. Haciendo memoria, vemos una saga que hizo furor y que se cansó de recibir halagos, pero que con el tiempo se fue perdiendo. Hoy una nueva entrega para usar con *SP: World at War* llamada *Desert Fox 1941* nos hace recordar aquellas épocas y rememorar viejas batallas. Bajo la antigua consigna: con mucho realismo, gran cantidad de opciones, una interface intuitiva y muy fácil de aprender a jugar -si es que no disfrutaste de los anteriores- debemos ganar cada uno de los escenarios que se nos ofrece (son más de cien) en una cantidad específica de turnos.
Esta mega campaña cumple con cualquier expectativa que nos hayamos planteado. Incluso su aspecto gráfico luce medianamente bien, lo cual para un producto de estas características es realmente mucho decir (claro está, no estamos diciendo que se ve bien, sino que es el mínimo aceptable). Tiene por supuesto un modo historia y escenarios para un jugador. Además, para varios, se incluyen las ya típicas opciones para jugar vía e-mail y en la misma computadora. Lo bueno es que si bien es una agregado, no necesita del producto anterior pues viene incorporado en el pack final. Sin duda alguna, para los que gusten de este género, es una de las mejores opciones, sin remontarse demasiado en el tiempo.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: MatrixGames / SSI
INTERNET: www.matrixgames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, e-mail.

PROMEDIO 76%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

ATARI ARCADE HITS

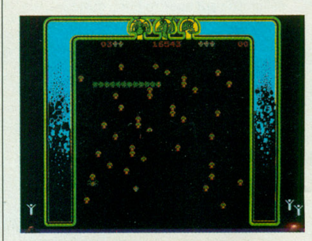
Por Mariano Firpo

Algunos de los lectores más antiguos habrán tenido la oportunidad de disfrutar de una Atari 500, otros solo podían esperar ser invitados para deleitarse con horas de entretenimiento detrás de esta consola.

Atari e Infogrames han lanzado una recopilación de títulos que pueden ser aprovechados desde cualquier PC con Windows 9x instalado. *Atari Arcade Hits* nos permite volver a aquellos tiempos en donde los juegos estaban en pañales y pequeñas cantidades de píxeles coloreaban nuestras pantallas poniendo a prueba nuestros reflejos e ingenio.

La colección incluye títulos como Asteroids Deluxe, Centipide, Missile Command, Pong, Super Breackout, Battlezone, Warlords, Cristal Castels y otros. No hace falta explicar que cualquier jugador en busca entretenimiento de alta tecnología se ha topado con su Némesis y aunque algunos de estos juegos solo nos produzcan una alegre nostalgia otros pueden entretenernos por un rato.

Existe un programa de configuración que nos permite modificar los controles que deseamos emplear en los diferentes juegos y se han incluido una serie de temas de escritorio relacionados con ellos. Cada uno incluye un wallpaper, iconos, fuentes, sonidos, cursores y protectores de pantalla afines con alguno de los juegos del paquete. En fin, esta recopilación es para los amantes de los viejos juegos, los emuladores o aquellos que quieran revivir una época dorada en el entretenimiento de los juegos de video.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Atari/ Infogrames
INTERNET: www.atari.com
SOPORTE MULTIPLAYER: ¡No lo necesita!

PROMEDIO 60%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

DIRT TRACK RACING PINBALL

Por Diego Eduardo Vitorero

La empresa RatBag tiene varios juegos en su haber basados en las licencias de Dirt Track Racing. Esta licencia hace uso de una categoría de autos americana, muy parecida a lo que acá se conoce como *midgets*.

El juego en sí no es de lo mejor que hayamos visto en el mercado, ya que tenemos sólo dos mesas y, además, hay otros juegos del género que lo pasan por arriba en cuanto a diversión, estructura y realismo. Lo bueno que tiene DTRP es que no necesita una gran máquina para jugarlo decentemente, ya que con un Pentium 266, 32 MB de RAM y una placa de video de 4 MB podremos jugarlo de las mil maravillas. El juego tiene animaciones en 3D, e inclusive algunos efectos como cuando la bola sube por una rampa y va levantando polvo, emulando lo que se ve en una carrera de la categoría. Viene con cuatro modos de juego, los cuales son muy parecidos entre sí, y tenemos la opción de ver la mesa por completo, algo chica, o de que ésta haga scroll pero se vea mejor. Cabe destacar, además, que en el CD vienen cuatro demos de la misma empresa como Power Slide y Dirt Track Racing Sprint Cars.

Dirt Track Racing: Pinball no es el mejor pinball que haya visto en mi vida, y por ser un producto que entra en la categoría de los económicos creo que es una alternativa viable si no nos alcanza el dinero para comprar otros juegos mejor logrados, como puede ser Pro Pinball: Big Race USA, uno de los mejores del género.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: RatBag
INTERNET: www.ratbaggames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: En la misma PC.

PROMEDIO **65%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

SEGA GT

Por Diego Eduardo Vitorero

Tengo que reconocer que me había puesto muy contento cuando me enteré que Sega iba a hacer una conversión de uno de los mejores juegos de autos para Dreamcast a PC.

Cuando lo tuve en mis manos, y a punto de instalarlo, noté que algo estaba mal; un presentimiento al ver el menú de presentación del juego. Luego de instalarlo, confirmé esa mala sensación que tuve en un principio. La temática de juego que aplica Sega es excelente: comprar autos, licencias, repararlos, habilitar pistas y esas cosas que tienen juegos consagrados como Gran Turismo para el mundo consolero. Además, hay disponible una gran cantidad de autos para elegir como el Audi TT, Dodge Viper, Ford Mustang y otros más. Pero lo que opaca el resto del juego, principalmente, es su calidad gráfica, ya que las texturas están muy lavadas y algunas mal diseñadas. El juego también se torna algo inestable ya que varias veces se colgó volviendo al escritorio, e inclusive después de haberlo probado en dos máquinas con configuraciones diferentes. Los menús de configuración antes del entrar al juego son bastante precarios y, más que de un juego serio de PC, parece que fueran de un *freeware*.

Es una lástima que este excelente título para la consola de Sega haya hecho su paso por la PC sin pena ni gloria. Estaba muy ilusionado de que Sega GT, cuando saliera, fuera uno de los juegos de autos del momento para esta plataforma. ¡Maldición!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sega / Activision
INTERNET: www.activisionvalue.com
SOPORTE MULTIPLAYER: En la misma PC

PROMEDIO **55%**

REVIEWS

DEPORTES

MADDEN NFL 2002

Por Diego Eduardo Vitorero

Aunque parezca mentira, el Football Americano es uno de los deportes que más me gusta sobre esta tierra; tanto jugarlo como verlo. Este año, y como es costumbre desde hace ya un par, otra versión de otro de los juegos de EA Sports hace su aparición sin grandes cambios. Si bien es el mejor juego en este deporte, -y el único desde la desaparición de NFL Fever, de Microsoft- no trae grandes cambios y están presentes casi los mismos errores que tienen sus antecesores. El aspecto gráfico del juego fue pulido una vez más. Quedó muy lindo con esos cascos que reflejan las luces del estadio, aunque eso lleva a una consecuente pérdida de velocidad y más requerimientos técnicos para jugarlo. La inteligencia artificial también fue optimizada acorde a cada jugador en particular. Esto es un simple sistema que diferencia al mariscal de campo que está jugando en ese momento y, de acuerdo a eso, el juego adopta una actitud diferente para cada uno de ellos, haciendo que haya claras diferencias entre unos y otros. El área para crear y hacer transacciones con los jugadores está un poco más completa, sus ítems mejor ubicados y el Draft es más fácil de utilizar. Madden NFL 2002 es, hoy por hoy, el mejor juego de Football Americano que podrán encontrar en la actualidad. Tiene mucha acción, es divertido y está lleno de opciones. Tengan en cuenta que no se justifica su compra si ya cuentan con la versión del año pasado. Qué raro EA Sports haciendo estas cosas... ¿no?



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet.

PROMEDIO **79%**

JUEGO EXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: MicroProse / Infogrames

GRAND PRIX 3 2000 SEASON

Por Fernando Coun

Un año después de la salida de *Grand Prix 3* (review en XPC 35) y luego de algunos meses de postergación, llega esta expansión tan esperada con las pistas y autos de la temporada 2000 de la F1. Parece increíble que haya otro producto de Geoff Crammond a la venta en tan poco tiempo, si lo comparamos con lo que tardaron en salir sus predecesores (*GP2* en 1995 y *GP3* en 2000) luego de que el mítico *F1 Grand Prix* apareciera allá por 1992.



Me llevé varias sorpresas al analizar este juego. La primera fue durante la instalación, ya que no actualiza GP3, sino que se instala en un directorio aparte y corre de forma totalmente independiente. La única conexión entre ambos es que durante la instalación necesitamos introducir el CD original de GP3.

Luego de un video con distintas imágenes del juego se descubre un diseño muy similar a GP3 en los menús, con la misma estructura, pero con nuevas fotos y botones azules.

A los distintos modos de competencia se incorporó uno nuevo denominado "Vueltas Rápidas" que nos permite elegir una pista y varios jugadores para competir por la mejor vuelta. Este modo tiene cierto interés a la hora de querer medirse con los amigos y disponer de sólo una PC para jugar.

Las opciones multiplayer no cambiaron, por lo que mantiene el límite de 16 PCs vía LAN, pero jugando una carrera rápida sin clasificación. Si quieren jugar un campeonato completo sólo podrán hacerlo desde 2 PCs como máximo.



COMO LOS DOMINGOS A bordo del Minardi de Gastón Mazzacane en Sepang.

Uno de los puntos cuestionables de GP3 era el sonido. Solamente se escuchaban los ruidos, perdón, la "melodía" del motor del jugador. Esta limitación fue corregida y ahora es posible disfrutar del conjunto completo de melodías, y si tienen cuatro parlantes, ¡mucho mejor! ¡Ni se imaginan la "sinfonía" que se escucha en la largada! Ojo, si la placa no tiene aceleración de sonido 2D y 3D por hardware, entonces el rendimiento global del juego disminuirá drásticamente.

Los jugadores experimentados saben que este agregado no es caprichoso ya que los espejos retrovisores a veces les juegan una mala pasada al no mostrarles los autos que tienen pegados a ambos laterales. Cabe mencionar la inclusión de mensajes de voz con información desde el pit, pero éstos se limitan a indicarnos que debemos ingresar a boxes o que hay restos de otros autos esparcidos por la pista. ¡Cierto, no les comenté que esos restos ahora provocan daño sobre nuestro coche si los chocamos!

Gráficamente no hay grandes cambios, incluso sigue utilizando una paleta de 16 bits de colores. El cockpit mejoró levemente pero el modelo de los autos sigue siendo único aunque con los nuevos skins *non-tobacco* correspondientes.

En donde ciertamente se notan las mejoras es en las pistas. Se modificaron los trazados para adaptarlos a la temporada 2000 (recuerden que GP3 estaba basado en la de 1998), actualizaron los carteles con las publicidades correspondientes, agregaron verjas y torres con camarógrafos que antes no aparecían, mejoraron los boxes y reemplazaron los clásicos carteles indicadores de curvas por los reales, aunque no en todas las pistas e incluso en algunas aparecen ambos.

Lamentablemente no podemos correr más en el Autódromo Oscar Alfredo Gálvez debido a que ya había sido levantado del calendario de la F1 para ese año. En cambio recibimos con mucha satisfacción a los autódromos de Indianapolis (EE.UU.) y Sepang (Malasia). Ambos son circuitos con pistas muy amplias, rectas largas donde se desarrollan velocidades de hasta 321 y 297 km/h, respectivamente y sectores trabados donde hay que reducir la velocidad a 80 km/h para no terminar en la leca.



HERMOSA POSTAL Schumi bajando hacia la curva del Grand Hotel en Monte-Carlo.



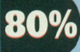
Muchos estarán pensando en que van a tener que volver a configurar sus coches para poder correr decentemente y no terminar como... bueno, Uds. saben a quién me refiero. Por suerte y para alegría de muchos, se incluyeron cuatro configuraciones de coches para cada pista, a saber: dos para clasificación y dos para carrera, de las cuales una corresponde a piso seco y la otra a piso mojado. Créanme que cumplen con su propósito de una forma más que aceptable. Tal vez no hagan una pole en nivel As, pero sí en Profesional. Para terminar con el tema de configuración del auto, la única novedad es la inclusión del parámetro "Diferencial" que permite ajustar el acoplamiento de las ruedas traseras. Esto impacta al correr en pista mojada permitiendo mejorar notablemente la tracción.

Sensación Fórmula 1 de Geoff Crammond. Es lo único que puedo decir para describir lo que se siente al manejar sus juegos. Quienes hayan probado alguno, sabrán a qué me estoy refiriendo. No habría diferencia con respecto a GP3 si no fuera por el "Diferencial". Un detalle interesante: Ahora en las sesiones de clasificación aparecen en pantalla los tiempos parciales correspondientes a la mejor vuelta y la diferencia con la que estamos realizando.

El CD también incluye una "F1GPaedia" en formato HTML con información sobre pistas, equipos, pilotos y configuración de los autos. Nada nuevo teniendo en cuenta que esta información ya está incluida en el manual, salvo algunos videos explicativos.

La expansión GP3 2000 Season tiene todo lo que deseábamos que tuviese GP3 cuando salió en su momento. Está un poco por debajo del estándar gráfico al que estamos acostumbrados y los requerimientos de hardware son algo exagerados. Confiamos en que Geoff pueda rever este problema y haya practicado lo suficiente con la programación de las placas de video aceleradoras 3D para que, cuando en el primer cuatrimestre de 2002 aparezca *Grand Prix 4*, todos nos quedemos boquiabiertos y con un río de baba corriendo por nuestro mameluco. Pero ése, ya es otro tema.

LO QUE SI: Nuevo sonido 3D. Pistas, escuderías y pilotos de la temporada 2000 de la F1.
LO QUE NO: 16 bits de colores. Continúan los pequeños errores gráficos que presentaba GP3.



COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Bohemia Interactive Studio/Codemasters

OPERATION FLASHPOINT ULTIMATE UPGRADE 2

Por Santiago Videla

Y más buenas noticias para todos los felices poseedores de este impresionante juegazo, ya que con el nuevo agregado oficial, su ya de por sí vasto universo vuelve a expandirse, poniéndolo en un puesto más y más firme para pelear por el premio máximo de su categoría y ¿quién sabe?... tal vez más.





En este segundo Ultimate upgrade, la gran estrella es el agregado de los nuevos vehículos que tenemos a nuestra disposición, que son:

1-Boeing CH-47 Chinhook: Uno de los helicópteros de transporte pesado más famosos de la historia, que en este caso nos permite llevar a más de dos divisiones de infantería al mismo tiempo (unos 30 soldados sin incluir a los pilotos). Esta unidad esta especialmente pensada para partidos en multiplayer.

A pesar de que sólo cuenta con una ametralladora liviana montada sobre uno de sus lados, con un apoyo adecuado este bebé puede traerle grandes dolores de cabeza al bando contrario, dejando caer una verdadera lluvia de paracaidistas (en caso de que el piloto no esté acostumbrado a aterrizar rápido).

Lógicamente, esta es la unidad aérea más resistente y el único problema es que para que sea realmente efectiva resulta necesario que la pilotee alguien que la tenga muy clara y sepa ma-niobrar rápido con algo de semejante tamaño.

2-Hughes AH-64 Apache: Tal vez el helicóptero de ataque más exitoso de todos los tiempos, título que aún en el presente sigue manteniendo. Su velocidad y maniobrabilidad lo convierten en la mejor alternativa a la hora de limpiar el terreno de cualquier vehículo antiaéreo que pueda estar molestando, ya sean los Shilka Soviéticos o los M-163 aliados.

3-HMMVW: Este es uno de los jeeps militares más conocidos de la actualidad y si bien esta versión no posee armas, su excelente potencia y tracción son ideales para recorrer grandes distancias en poco tiempo y sobre cualquier tipo de terreno. En nuestro caso ha probado ser más que excelente para jugar en modos como Capture the Flag o simplemente un par de carreras.

Al margen de estos vehículos, también vienen incluidas algunas misiones individuales (Mission Upgrade 3) y algunas para el modo multiplayer, pero estén atentos porque estas misiones se instalan por separado. Las encontrarán en el XCD, junto a algunas skins para los rostros de los models (Max Payne, Spock, Robert de Niro, Stallone, Elvis, Schwarzenegger, Shrek, etc).



Obviamente, se siguen haciendo correcciones en la parte operativa. La novedad más importante en este terreno es que ahora (por fin), el juego ofrece soporte para servidores dedicados, lo que contribuye enormemente a mejorar el funcionamiento del juego en partidos con grandes cantidades de participantes.

El único defecto que pude encontrar en esta nueva expansión es que, por alguna razón que desconozco, resulta bastante más complicado maniobrar los aviones cuando están en tierra; aunque en el caso de los helicópteros todo sigue funcionando bien.

La próxima y por ahora última expansión de esta serie saldrá a fines del mes que viene.

DEMO MULTIPLAYER

En el CD de este número también incluimos la nueva demo exclusivamente preparada para Multiplayer. Con ella se podrán enfrentar hasta cuatro jugadores por bando y la idea aquí es combatir para mantener el control de una ciudad.

Ambos bandos tienen a su disposición algunos vehículos terrestres, como ser jeeps, blindados y hasta un par de tanques, como para que puedan probar una pequeña dosis del tremendo picor que este juego tiene para ofrecer. Desafortunadamente, la demo sólo tiene una misión en su haber y el resto de las opciones están deshabilitadas, así que si esto les parece grosso no lo duden ni por un segundo, vayan a buscar la versión completa ahora mismo.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Luego del impecable y reluciente cero absoluto que *Gran Hermano II* logró arrancar de mi frágil corazoncito, los interrogantes no tardaron en llegar a las atormentadas mentes de todos nuestros seguidores... cartas y mails con preguntas como ¿por qué Gran Hermano II? O ¿qué acaso hubo una primera parte? empezaron a abarrotarse en los e-mails y buzones de la editorial.
Bueno, señores, en un esfuerzo de producción enviamos a nuestros más dedicados emisarios a revisar tachos de basura alrededor de todo el mundo hasta que por fin uno de ellos tuvo éxito y consiguió la respuesta a esta duda existencial... con ustedes:

EL GRAN HERMANO

Una gran caca

Por Santiago Videla

Así es, damas y caballeros, amigotes de lo bizarro, toda segunda parte viene de algún lugar y una vez más hemos logrado captar el lado más oscuro de una gran compañía, que con tal de chorear unos morlacos más se rebaja a niveles que hasta hace poco sólo tenían cabida en mis pesadillas.

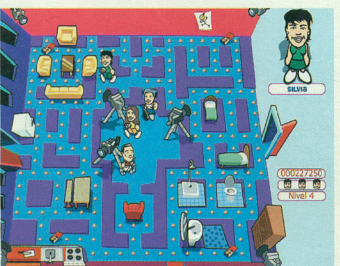
Posiblemente muchos puedan pensar que si se hicieron dos juegos con el nombre *Gran Hermano*, debe ser porque la ambición de Infogrames por vaciarle los bolsillos a la gente no tiene límites; pero luego de haber visto este juego puedo decir que lo que realmente he visto fue la luz.

Lo que sucedió es que como este juego estuvo tan cerca de superar los límites de todo lo conocido en materia de juegos bizarros, se decidieron a hacer una segunda parte que pudiera alcanzar el tan preciado cero de una forma contundente y asegurarse su reinado en esta sección, por lo que aparentemente será un largo, largo tiempo.

Pero bueno, ¿por qué no deleitarnos la vista un poco y ver de qué se trata?

Para la adaptación del ya más que conocido programa *El Gran Hermano*, la primera gran idea de quienes estuvieron a cargo de esta difícil labor no fue otra más que afanarse lisa y llanamente al viejo y querido Pac-Man.

Efectivamente, una vez elegido el participante que nos haya caído más simpático, el juego pondrá a prueba nuestras ya oxidadas neuronas en una serie de laberintos ambientados en las distintas secciones de la popular casa, y nuestra tarea no será otra más que la de juntar o comer toda





clase de giladas varias hasta que logremos limpiar cada uno de los caminos.

Obviamente, para que el afano al Pac-Man esté completo necesitamos a los infaltables fantasmitas, que en este caso están interpretados por el resto de los nabos que comparten esta excitante y productiva experiencia con el personaje que elegimos.

Pero momento, casi me olvidaba de lo más importante, porque para no ser menos hasta tenemos las famosas píldoras o power-ups que nos permiten lastrarnos a los enemigos por un tiempo y así el desafortunado compañerito que caiga en nuestras manos será reemplazado poco después por otro igualmente nabo.

Para pasar a un escenario diferente es necesario completar tres veces un mismo nivel y si esto no es emoción suficiente, muchas de las gansadas que agarramos en nuestro camino nos permiten habilitar fragmentos de video en donde podemos ver la agitada vida dentro de la casa en todo su esplendor... fascinante, ¿no?

Este primer Gran Hermano está basado en la edición española del reality show y sinceramente espero que en nuestro país nadie decida tomar la bo... esteee digo la posta y hacer la correspondiente versión argenta... ¡¡Tengamos algo de autoestima, por favor!!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: ni en pedo
SOPORTE MULTIPLAYER: Si, claro

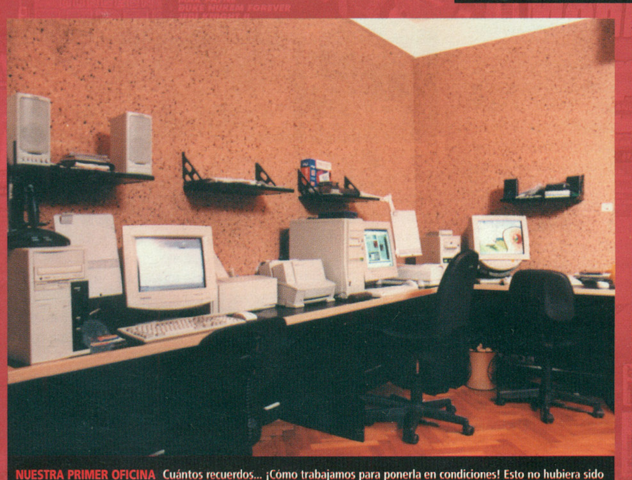
2%

4 AÑOS DE XTREME PC

Difícil resumir lo que todos los integrantes de la redacción de Xtreme PC sentimos al hacer este número. Cada año que pasa es un nuevo reto, y también el comienzo de otro ciclo. Todos nosotros, ustedes ya nos conocen bien, nos atragantamos de emoción cuando pensamos en cómo ha crecido nuestra hija, esta revista que tanto amamos. A lo mejor a algunos, sobre todo los que recién empiezan a conocernos, les parece una exageración que declaremos esto: que la emoción nos puede al pensar en Xtreme PC.

Los que nos conocen, miles de ustedes, nuestros lectores, saben que podemos decirlo sin vergüenza porque sentimos por XPC una pasión inmensa. Hacemos este trabajo con amor, con ganas.

Esa es la razón por la que XPC es como es. Cada nota, cada palabra, lleva detrás el sentimiento de quien la escribió. Es nuestro objetivo. Queremos que la revista no sea solamente una colección de reviews y previews. Queremos que XPC se sienta más como un amigo que como una simple revista. Queremos que se "sienta".



NUESTRA PRIMER OFICINA Cuántos recuerdos... ¡Cómo trabajamos para ponerla en condiciones! Esto no hubiera sido posible sin la ayuda de Daniel Alonso, que también nos ayudó muchísimo con la segunda oficina. Muchas gracias, Daniel por tu ayuda invalorable.

Cuatro años... Parece mentira... tres loquitos por los juegos (Marto, Gastón y yo) que en una charla media divagante le dijeron ¿por qué no? a la idea de hacer una revista de juegos como nosotros queríamos y no había. Así que pusimos todo lo que teníamos (o sea cero $ y todas las ganas del mundo) y terminamos en esto que, para nuestro querido y demacrado país, es algo, creo, más que digno. Por lo menos es lo que nos hacen sentir ustedes, nuestros fieles lectores mes a mes en sus cartas o visitas a la Editorial.

Es verdad que corrió mucha agua bajo el puente (de todos los colores) y lo que en un principio era algo hecho en forma "artesanal", aunque con una pasión que algunos ni siquiera se pueden llegar a imaginar, hoy por hoy es una pieza de ingeniería y un trabajo en equipo pocas veces visto. Lo que llega todos los meses al kiosco como producto terminado, comienza siendo un caos absoluto (que es organizado durante el mes por nuestro ex-fan número 1 y ahora excelentísimo jefe de Redacción, Durgan "Laburen perros" Nallar) que se asegura que cada edición sea como debe ser. Actualizando fotos a último momento, corrigiendo comentarios obsoletos y revisando una y otra vez que nadie se haya tomado una grapa de más y le asigne a algún juego de caza 90% o algo por el estilo, y pasemos a ser nosotros mismos una especie en vías de extinción.

Pero hablando en serio, después del respeto absoluto que me merecen los lectores, para todos y cada uno de nuestros colaboradores, desde los de la primera hora como Moki (¿o era el Dr. Picor?) que nos llevaba a las 2 de la mañana a la imprenta en Pilar en nuestros comienzos, a los Irrompibles y a todos, absolutamente todos los demás, no tengo más que palabras de agradecimiento. Especialmente para Martín, Gastón y por supuesto para el Oso (Santiago Videla), ya que sin su apoyo, sus ganas y la buena voluntad que siempre tuvieron en las buenas y en las malas para sacar las cosas adelante, hoy no podría escribirles estas líneas... ¡ni ustedes tendrían un lugar para leerlas! Juntos compartimos de todo, y crecimos de una forma que no creíamos posible; algunos nos casamos, otros tuvimos hijos, algunos andan noviando, pero todos seguimos como siempre, al pie del cañón para brindarles todos los meses lo que

Y nos propusimos, ahora que pasaron cuatro años, contarles a ustedes, que siempre nos preguntan, cómo hacemos Xtreme PC. Queríamos contarles cómo es un día en la redacción. Contarles qué pasa cuando la hora de mandar a imprenta una nueva edición va llegando y todos nos volvemos locos, y corremos de un lado al otro con una mezcla de cansancio, alegría y ansiedad. Cuando faltan horas para el cierre y todavía no podemos terminar un juego. Cuando ya todo parece encaminado y nos avisan que el arte de tapa que venía de Inglaterra se desvió a Chile por error. Cuando la revista están en impresión y nos damos cuenta de una metida de pata y ya no podemos corregirla. O cuando aparece una demo nueva y ya no hay tiempo de ponerla en el XCD. Ibamos a contarles cómo hacemos Xtreme PC, cómo luchamos en los primeros tiempos para que las compañías extranjeras -incluso las locales- nos admitieran como un medio especializado y no dudaran en enviarnos sus juegos, kits de prensa y material exclusivo.

Pero descubrimos que es imposible. Xtreme PC no se puede explicar. Sería como intentar describir un color. No hay manera. Podemos, sí, hacer un repaso ligero, fugaz. XPC creció mucho en estos cuatro años. Al término del primero éramos pocos todavía. Era una época en la que Santiago Videla todavía hacía los reviews de juegos como *PC Fútbol 6*, Fernando Brischetto mantenía una columna de emuladores y La Zona 3D enseñaba a armar una red casera para jugar. Era la época de *Grim Fandango* y la segunda vez que hacíamos una preview de *Daikatana*. En mayo de 1999 esperábamos la llegada del *Episodio I*. En agosto hacíamos una preview de *Planet of the Apes*, que acaba de salir a la venta recién ahora. En el número 23 moría Charlie, un personaje ficticio que nuestros lectores adoraban y que, por esas cosas de la vida, sigue con nosotros. En octubre de 1999, hace justo dos años, *WarCraft III* era presentado en sociedad, mientras que hoy, casualmente dos años más tarde, se presenta *World of WarCraft*. Ese mismo mes hacíamos la preview exclusiva de *C&C: Renegade*, que en esta edición, exactamente dos años después, es nota de tapa.

En diciembre de 1999 presentábamos las primeras fotos de *Need For Speed: MotorCity Online*, que todavía no salió, y se enfrentaban dos colosos: *Quake III Arena* y *Unreal Tournament*. Nacía La Cosa Viscosa con una nota sobre *Hidden & Dangerous* de Maxi Peñalver, "Carne de Cañón", que más tarde inspiraría el nacimiento de Los Irrompibles. Mientras, el mundo giraba. Yugoslavia estaba en guerra, así como hoy, tristemente, una nueva guerra pesa sobre nuestras conciencias.

En todos estos años tuvimos grandes momentos, y por supuesto también problemas, escollos que debimos sortear. Pero fue una experiencia única para todos nosotros. Por primera vez, en 1998, una revista especializada viajaba a los Estados Unidos, a la E3, la exposición más importante de la industria de los juegos. Algo que se repitió desde entonces, cada año, trayéndoles las mejores novedades. Por primera vez, este año, la E3 fue cubierta en vivo desde Los Angeles, gracias a Mario Pergolini, que nos dio un espacio en Datafull.com y en su programa de radio en la Rock & Pop.

Nos pasaron tantas cosas, a ustedes y a nosotros, que harían falta muchas más páginas para recordarlas. Y como esto es una cuestión de sentimientos, a continuación les dejamos algo así como un Correo de Redactores. No están aquí todos los que hacemos Xtreme PC, pero estas que ven alrededor son sus palabras.

Gracias a todos por seguirnos desde siempre.

mejor nos sale, una revista de jugadores para jugadores. **Maximiliano Peñalver**

Oh, cuánto tiempo ha pasado. Cuatro largos años, tiempo en el que vi crecer el sueño de un puñado de valientes. Esos valientes eran... MIS AMIGOS. Me refiero a Maxi, Gastón, Martín, más Irrompibles que Rolo y yo. Un tiempo en el que tres tipos sin trabajo y adictos a los fichines intentaban crear la mejor revista argentina de juegos y pusieron todo lo que tenían. Tanto que he visto a Gastón volver caminando desde la editorial hasta su casa (desde San Telmo hasta Palermo) sólo porque le faltaban 10 centavos para el colectivo. Un tiempo en el que yo creía en ellos y los llené de ilusiones cuando las ventas de la revista bajaban y amenazaban con abandonar todo. Sí, amigos, casi se quedaron en un par de oportunidades sin revista cuando se podía ver en la tapa a Lara Croft en el número 4, o a Need for Speed en el número 11. Pero por suerte... aquí sigue y más fuerte que nunca. Junto con ellos crecí, y vi pasar por sus páginas tanto alegror. Tres versiones de Quake, dos de Unreal y toneladas de kk de la buena. Y por supuesto, cómo olvidar al "colinor" donde nacieron los Irrompibles (para quienes nunca leyeron aquella aventura, trataba de Hidden & Dangerous). Pero sin duda alguna lo que me marcó a fuego fue haber conocido en persona, junto a Martín, al señor Jordan Mechner (creador de Prince of Persia) en la E3 '99. Feliz Cumpleaños, XPC. **Sebastián Di Nardo**

Me acuerdo como si fuese ayer cuando Martín me dijo "¿Qué te parece si hacemos una revista de juegos para PC?" "¿Una revista de juegos?", le pregunté yo. "Sí", dijo. "Ayer hablé con Maxi y me preguntó qué me parecía si hacíamos una revista de juegos." Y así fue como empezó todo. Trabajamos muy duro para poder hacer nuestro primer número; éramos sólo tres personas escribiendo, diseñando y armando, y gracias a la ayuda de Moki pudimos hacer la primera tapa de Xtreme PC, ¡todo un logro! Con el tiempo fuimos conociendo gente muy capaz y con muchas ganas de colaborar, como fue el caso de Dan, Fernando, Máximo y muchos más, que hoy forman parte permanente del staff de Xtreme PC. Pasamos momentos muy duros, como bien dice Moki, pero por suerte hoy podemos seguir haciendo lo que nos gusta, la mejor revista de juegos para PC. **Gastón Enrichetti**

Desde enero de 2000 que colaboro en la editorial, y desde diciembre de ese mismo año que formo parte permanente del staff, algo que realmente me enorgullece. En todo este tiempo que pasé en la redacción tuve muchas alegrías. Si hay algo que agradezco, es que prácticamente sin conocerme -excepto Dan, con quien somos amigos desde hace mucho-, todos me aceptaron en el grupo que hoy forma la editorial. Lo que más rescato de mis "aventuras" por XPC son esos desayunos anecdóticos con Ferzzola en el bar de la vuelta, aunque a veces también venían Fito y Dan. También rescato esos partidos en LAN que nos armamos de Counter-Strike, Codename Eagle, Worms World Party y Soul Calibur; este último es un juego de peleas en 3D para Dreamcast. Los almuerzos de ocho o diez personas. En definitiva, escribir para Xtreme PC es un sentimiento, XPC es un sentimiento, y el día que no escriba con ganas o que, simplemente, ya no sienta ganas de escribir para los fieles lectores que tenemos, ese día, cuelgo el teclado. **Diego Vitorero**

Mi historia por estos pagos comenzó hace poco más de tres añitos y, a decir verdad, cada vez que miro hacia atrás me llena de alegror, como quién diría, el ver las cosas que se han logrado desde aquel entonces.

Aquí tuve la oportunidad de conocer mucha gente copada que hoy es parte del equipo (aunque en el caso de la Larva lo de copado sale sobrando).

Si tuviera que ponerme a contar anécdotas, la verdad que necesitaría un número especial, pero algunas de las cosas que son imposibles olvidar sin duda son esas eternas sesiones de Hidden & Dangerous que compartimos por un largo tiempo y que nos hicieron olvidar que dormir era necesario. Tampoco puedo olvidarme de esas interminables noches de Worms Armaggedon en las que muchos nos colgamos a morir; y cómo dejar de mencionar aquella ocasión en la que un señor de poco cabello, a quién no me hace falta nombrar, junto con quien les habla, terminaron Quake II de punta a punta jugando en modo cooperativo.

En fin, desde mi llegada aquí he visto pasar prácticamente de todo, desde los clásicos más increíbles, como los Fallout, Planescape: Torment, Deus Ex y otros hasta las bazofias aún más increíbles que incluso dieron vida a nuestro benemérito Lado Bizarro, del cual tengo la difícil pero a veces divertida tarea de ser su anfitrión.

En fin, no puedo dejar de agradecerles a ustedes, nuestros fieles lectores, ya que sin su apoyo mes a mes esto no podría ser posible. Y espero que podamos seguir viéndonos las caras por mucho tiempo más. Santiago Videla

Aunque conozco a los muchachos desde Febrero de 2000, la verdad es que pareciera que somos amigos de toda la vida. Fui de la mano de Rolo y Moki, pero pronto me adoptaron y el programa de los viernes pasó a ser comida en la Editorial y jugar hasta no dar más. Disfrutamos de varias sesiones de CS en la que caí víctima de los snipers del Oso; de muchas lecciones de Worms, hasta que pude ganar alguna que otra vez porque yo era el queso y nadie se tomaba la molestia de eliminarme; de eternas partidas de Mario's World Party, de Smash Brothers, y de innumerables batallas de Soul Calibur (me pongo de pie), hasta aquel memorable enfrentamiento en el que usamos las colchonetas de Samba de Amigo en lugar de los pads. ¡Al ganar me pegué una patinada terrible y caí sobre una pared de durlock, sobre la que dejé una rajadura similar a la Falla de San Andrés! Sinceramente, la Editorial es la gente que hace las revistas con cariño y pasión todos los meses, el valor reside en el material humano. XPC tiene el mérito de ser un producto nacional, de ser 100% original, de tratar de mejorar mes a mes en un país donde la norma es la mediocridad, y por eso deseo muchos cumples más a su lado. Pedro F. Hegoburu

Xtreme PC, demasiados sentimientos para tan pocas palabras... Haciendo un poco de memoria -y realmente no mucha, porque parece tan cercano como si hubiera sido ayer- recuerdo cuando vi esa tapa con el dibujo hecho por Moki de Star Wars. Era el primer número de una revista que poco a poco se iba a ir ganando un lugar muy dentro mío. Revisé mis bolsillos y puse el grito en el cielo por no tener el dinero para comprarla. Me apuré en llegar a mi casa, busqué monedas en cada rincón, y una vez reunido el tesoro me hice una fugaz escapada al puesto de revistas. Ansioso me senté en la mesa de la cocina y empecé a hojearla, feliz de que hubiera nuevamente una publicación argentina dedicada exclusivamente a los juegos de PC. Mis primeras impresiones fueron realmente muy buenas y mis expectativas ampliamente superadas. Mejor aún, el crecimiento de la revista no se hizo esperar, ¡tan sólo un número después habían cambiado ya el diseño de tapa y aumentado la cantidad de páginas! Los primeros pasos de un emprendimiento que no iba a dejar de avanzar y progresar.

Realmente muy emocionado, digo que viví como lector el primer aniversario de la revista, con su famoso cambio de formato a librito, pero ya desde adentro este último par, y no podría sentirme más orgulloso, no sólo por el producto que mes a mes entregamos, sino por el grupo humano que lo hace. Porque la revista vive por todos, me gustaría que juntos festejemos. Y gracias, tanto a los lectores como al staff, por hacerme sentir parte de lo que muy orgullosamente llamamos Xtreme PC.

Ahhh, me olvidaba... hago público un saludo especial para Ferzzola, que se cansó de atenderme por el portero eléctrico cada vez que iba a la editorial. ¡Juá! César Isola Isart

Lo primero que se me viene a la mente son los cierres. Durante estos cuatro años hemos visto el amanecer muchas veces mientras terminábamos alguna de las revistas... hermosos pajarillos trinando mientras nosotros hacíamos arreglos de último momento. Esos instantes, que jurábamos no se volverían a repetir y que invariablemente regresaban el mes siguiente, aprendimos que pueden ser uno de los momentos más traumáticos en esta profesión. Sin embargo, todo el esfuerzo y el sufrimiento se veía recompensado cuando la revista venía de la imprenta, lista para ustedes, nuestros lectores, que mes a mes nos vienen apoyando en este emprendimiento que alguna vez fue tan solo un sueño... ¡Gracias a todos! Martín Varsano

Mi primera aparición como redactor en Xtreme PC fue en el número 8, realizando un análisis de la Monster Sound 3D. Recién a partir del número 12, junto al amigo y compañero Gastón Enrichetti, comenzamos a encargarnos de la sección completa de Hardware produciendo esos excelentísimos informes acerca de lo último en tecnología al servicio del jugador insatisfecho. De ahí en adelante y hasta el número 28 mi participación en la revista fue premiada haciendo los reviews de juegos como King's Quest: Mask of Eternity o Quest for Glory V y castigada con soluciones completas de otros como China: Crimen en la ciudad prohibida o Black Dahlia (Gastón sabe de lo que estoy hablando y seguramente comparte esa pena).

Finalmente, mi carrera en XPC tomó un giro de 180° al hacer una última solución para la revista, la de Indiana Jones and the Infernal Machine y fue cuando comencé a alejarme de la parte escrita para internarme en la parte de diseño gráfico. De ahí en adelante sólo me encargué de armar algunas notas y especialmente soluciones.

Ahora, cuatro años después del primer número, me pongo a pensar lo mucho que evolucionó la revista, y cuánto ayudó incorporar a gente como Durgan al staff de XPC y a ustedes, los lectores, quienes con sus tan cálidas críticas constantes nos obligaban a mejorar día a día. Máximo Frías

¡Hey, feliz cumple, Xtreme PC! Y a mí también. Justo hoy -cuando escribo esto- que cumplo años, me toca escribir sobre el aniversario de "mi" querida Xtreme PC. ¡Pobrecilla! En cuatro años sufrió mi presencia como ninguna, desde www.xtremepc.com.ar (me hago cargo, che) hasta estos tiempos, metí mis manitas en casi todo. Supongo que al igual que Santiago y Maxi, lo más importante como "experiencia" de juego fue sin lugar a dudas nuestra "enfermedad", alias Hidden & Dangerous. Eso sí era un pequeño pelotón perfeccionista, o pasábamos unas misiones todos en buenas condiciones o la hacíamos de vuelta aunque nos tomara hasta las 8 de la mañana



del otro día... ¿vieron? ¡Si de locura se trata, somos los primeros! :) Y después, cómo no mencionar el "team" con Marto para la cobertura de la E3, impresionante, la Maaaaaaaaaaaaza, ¡excelnet! ¡Ni Carl Lewis podría recorrer tantos stands en tan poco tiempo como nosotros! Una experiencia inolvidable en todo sentido, por lo mucho que se aprende y por tener la oportunidad de conocer a grandes figuras del mundo al que todos amamos, el de los juegos. En todo este tiempo disfruté mucho haciendo mis viajes al pasado de los videojuegos para mostrarles algo del origen de todo esto, gracias a la sección Emuladores o La Máquina del tiempo, como más les guste; las entrevistas (comenzando por la de nuestro fan, Mr. Pergolini), y mil experiencias más que llenarían toda una página. Sólo puedo decirles que trabajar con gente con la que uno llega a una relación de amistad al mismo tiempo que trabajo es muy gratificante. Para finalizar, un GRACIAS (con font tamaño 1000) para todos ustedes, los lectores, que al apoyar nuestra querida XPC hacen que no hayamos bajado los brazos en estos cuarenta y ocho números. ¡Me saco el sombrero por ustedes, señoras y señores!
Fernando Brischetto

Mi pasión por los juegos de computadora nació allá por 1984 (tenía 9 años) cuando mi viejo trajo a casa una TI 99 4A. Luego salté a la Commodore 128 y recién en 1995 me compré mi primera PC, que posteriormente actualicé año a año (y bueno, me envicié). Durante un par de años deambulé por varias revistas especializadas, pero ninguna me convencía. Hasta que un amigo me mostró una que tenía en tapa el juego Jedi Knight. Reconozco que la compré sólo por el artículo del Joystick Sidewinder con FF, pero después la empecé a leer y no pude parar (hasta el día de hoy). Tanto me gustó que envié un correo (con el nombre de un amigo porque me olvidé de firmarlo) que apareció publicado en el segundo número, justo encima de una carta de DaN (qué casualidad). Hace poco más de un año lo conocí (a DaN) y me invitó a participar... dudé un instante (.001 ns) y acepté. El desafío era grande (y lo sigue siendo) ya que ahora yo tenía que intentar entregar todo lo que sentía que ellos (los redactores) brindaban al lector mes a mes. Ese es más o menos mi resumen... Ah... ¿los juegos que más me gustaron? Sin duda: Half-Life, Shogo, Rayman 2, The Longest Journey y Grand Prix 3 en single player y Quake II y Age of Empires II en multiplayer.
Fernando Martin Coun

Todo comenzó con una amenaza. Recuerdo haber mandado un mail a la editorial, sin que siquiera me conocieran, diciéndoles que si no me contrataban, eran unos imbéciles. Bueno, no tan así... pero se dejaba entrever. Para rematar, mande como parte del currículum unos cuentos míos de terror excesivo y morboso, extremos, sanguinolientos y asquerosos. Cualquier persona normal, se habría mudado del país, pero de normal estos muchachos no tienen nada. Después descubrí que estaban más perturbados que yo. Recuerdo la primera vez que vi la cara da DaN... ¡JA! y yo que me creía tan valiente...

Muchas cosas se vivieron en estos años, pero contarlas no viene al caso. Aunque es imposible olvidar esos desayunos que menciona Diego, al ritmo de los titulares de Crónica; es imposible no mencionar el caluroso recibimiento que me dieron todos los miembros del staff de la editorial y sería imperdonable no contarles que acá, durante los cuatro años, se respiraron juegos día y noche. Eso y camaradería... Todos hermanados en dar hasta el límite de nuestras almas para hacer lo mejor y sólo lo mejor. Sea lo que sea lo que el destino me tenga preparado para mi futuro, estos años me han marcado a fuego. Y me gustaría pensar que a nuestros lectores les ha sucedido lo mismo. Maximiliano Ferzzola

Aunque en general no tan populares, los simuladores son mi género favorito, sobre todo si se trata de máquinas voladoras. Desde Xtreme PC de noviembre de 1998, me especializo en la sección azul, aunque también me he hecho cargo de algunos arcades. Como siempre, hubieron espectaculares creaciones y otras no tanto. Recuerdo con algo de nostalgia clásicos como X-Wing Alliance, Crimson Skies y Flight Simulator 2000 (nota de tapa en noviembre de 1999) de los que tuve el privilegio de dar mi punto de vista. Pablo Benveniste

Desde el año 1999 que pertenezco al staff de la editorial. Muchas cosas fueron pasando en estos años, anécdotas, cambios, nuevos amigos; no me alcanzaría esta página para contarles. Los que más rescato es la buena onda al trabajar, y el esfuerzo que mes a mes se hace para que Xtreme PC tenga siempre una mejora de la mano de Martín y Gastón (los diseñadores), las picadas en la mesa de reunión, los partidos de Counter-Strike que jugamos en la redacción, las jodas que le hacíamos al Oso (como aquel día que le pusimos una cinta de clausurado y una escalera en la puerta de la oficina de él, y le dijimos que se había caído el techo arriba de su escritorio y le había roto la computadora, pero que no podía entrar porque tenía que venir el tipo del seguro, y el Oso estuvo casi dos horas afuera todo amargado. ¡Casi me muero de la risa! Bueno, espero que siempre le podamos dar lo mejor a ustedes, nuestros fieles lectores, y gracias por ser como son y siempre estar con nosotros hasta en este tiempo de crisis. Gracias a todos, lectores, anunciantes y staff de la revista, que sin su conjunto no podríamos hacer lo que hacemos.
Andrés Loguercio

Hace muchos años, tomé una de las tantas revistas que había sobre el mostrador. Sin reparar en la tapa, la empecé a hojear y me detuve en una grandiosa noticia: ¡un anticipo de lo que sería Quake II! Me preparé a descifrar un idioma extranjero, porque una revista de esa calidad y tan actualizada tenía que ser de otro país, pero para mi asombro estaba en castellano. Qué digo, estaba en "argentino".

Ahora que ya conozco Xtreme PC por dentro, puedo dar fe de que el grupo de personas que le da vida es tan unido, sincero, dedicado (y por dedicado quiero decir adicto) y divertido como parece, como ustedes lo conocen. Porque lo que hace grande a Xtreme PC es que está cerca de los lectores y tiene personalidad; hay humanidad dentro de sus hojas. No conozco ninguna otra publicación de juegos de PC, sea del país que fuere, que se pueda jactar de eso.

A lo largo de estos cuatro años hubo juegos que mi memoria no quiere dejar escapar: StarCraft, con un balance sorprendentemente exquisito y hasta el momento inigualable; Half-life, que cuando pensamos que sólo traía una revolución para el juego solitario nos sorprendió con las mejores modificaciones multiplayer que existieron; Homeworld, una obra de arte visual, sonora y conceptual; System Shock 2, un escalofriante relato contado con astucia y originalidad; y Deus Ex, que nos dio una libertad que muchos sólo imaginábamos en sueños. Leonardo Panthou

LOS CHIPSET DE AMD

TODO EL PODER AL SERVICIO DEL USUARIO

■ Por Martín A. Espelosin

En estos momentos nadie puede negar que AMD se haya convertido en un líder indiscutido en la industria de los microprocesadores. Los fabricantes de motherboards, ante estos cambios, han tenido que brindar el soporte necesario, con diseños totalmente nuevos en sus modelos para poder desatar todo el poder que AMD posee en sus microprocesadores. Y es recién ahora cuando se encuentran disponibles varias marcas de donde poder elegir y comparar.

Desde la aparición de los microprocesadores Athlon con su nuevo "Socket A" y hasta fines del 2000, no existían alternativas en la elección del chipset. AMD decidió no dedicarse al diseño y producción, licenciando a VIA para dedicarse a esta tarea. Y es así como lo hizo con su "VIA KT133", en el cual la mayoría de las empresas fabricantes de motherboards basaban el funcionamiento de sus productos. Existía la posibilidad de elegir entre diferentes marcas, pero todas con la misma lógica central de funcionamiento.

Y es aquí donde AMD falló en su avance por ser el principal fabricante de procesadores. El KT133 demostró una pobre performance y por lo tanto los usuarios decidieron pasarse a la competencia, Intel, en donde existían muchas más alternativas.

Con la aparición de la nueva tecnología DDR en memorias, la cual permite una transferencia de 266 MHz, duplicando en velocidad a las ya existentes PC133, se permitió alcanzar rendimientos aun superiores con los procesadores de AMD. Este fue el principal motivo por el cual los fabricantes se decidieron por brindar un soporte más amplio en materia de chipsets y es así como aparecieron los "ALI MAGIK 1", "AMD 760", "SIS 735", "VIA KT133A" y "VIA KT266". Y es aquí en estas líneas donde te vas a enterar de cuál es el mejor en cuanto a performance y posibilidades.

AMD 760

Es el primero en ofrecer soporte para la nueva tecnología DDR. Originalmente, AMD no tenía la intención de convertirse en un fabricante de chipsets pero las circunstancias lo obligaron. Y con el correr del tiempo discontinuó su producción debido a algunos inconvenientes: uno de ellos, en que la lógica del 760 funciona en forma sincrónica con las memorias y el Front Side Bus, es por eso que mothers con frecuencia de 266 MHz requieren memorias PC2100 DDR. Otro gran problema fue que los mothers debían contar sí o sí con memorias DDR, no funcionando con las PC133 SDRAM que hoy en día son el estándar del mercado. Sin duda lo opción menos recomendable a la hora de decidirse por un mother con este chip.

ALI Magik 1

Fue el primer chipset anunciado con soporte para memorias DDR, aunque el AMD 760 se le había adelantado con un lanzamiento sorpresivo. No obstante su tardía aparición, este chipset logró atraer una buena parte del mercado debido a su bajo precio y a sus características y funciones. Su caballito de batalla radica en la posibilidad de contar tanto con memorias PC133 como las nuevas DDR y hasta 3 GB de direccionamiento. Esta posibilidad permitió a los fabricantes incluir en sus modelos ambos tipos de memoria en el mismo mother. En sus características técnicas se permite manejo asincrónico del clock de la memoria y FSB, pero debido a bajas en la performance los fabricantes decidieron deshabilitarla. Por esta razón y otros problemas, ALI se vio obligada a realizar una revisión de su chipset, y más

tarde fue lanzado con la numeración B0, donde se solucionaron todos sus problemas y se logró un aumento considerable en el rendimiento. Es una muy buena opción de compra a un bajo precio, pero sin duda demuestra incluso en su nuevo diseño un rendimiento inferior al chipset de VIA KT133A.

VIA KT133A

Mientras ALI y AMD se preocupaban por brindar soporte a las memorias DDR, VIA sacaba su propio chipset basado en su viejo KT133 pero mejorado y soportando memorias PC133 únicamente. Y parece ser que tuvieron todo el éxito que esperaban, ya que al no haberse establecido completamente las memorias DDR y al no conseguir los chips de la competencia un rendimiento suficiente para justificar su precio mayor, la opción de VIA se convirtió en la ganadora. Cabe aclarar que inicialmente estos chips tenían el problema de que, al copiar gran cantidad de datos de un puerto IDE a otro, se producía una distorsión en los datos enviados, provocando un grave error, aunque rápidamente quedó subsanado con la inclusión de nuevas BIOS y drivers actualizados con una versión mejorada del Bus Mastering. Su relación de precio-rendimiento es más que aceptable, logrando unos resultados por demás aceptables en los diferentes benchmarks realizados.

VIA KT266

En esta versión del chipset se permite la utilización de memorias DDR, para competir en el mercado que ALI y AMD poseen. Su controlador de memoria demuestra ser mucho más inteligente que los de la competencia, permitiendo la utilización tanto de memorias DDR como PC133 y la utilización perfecta de clockeo asincrónico entre la memoria y los buses del CPU. Todas estas características, sumadas al hecho de poseer un nuevo South Bridge, controlador de LAN y sonido integrado, lo convierten en la opción perfecta para el hardcore - gamer.

SIS 735

El último participante en la contienda del día de hoy, para no ser menos, demuestra estar a la altura de sus contendientes, logrando posesionar a SIS en la gama del alto rendimiento, cosa a que hace un tiempo no nos tenía acostumbrados. Llama la atención que el chipset sea solo uno, conteniendo tanto el North Bridge como el South Bridge en un integrado único, reduciendo el costo y aumentando la velocidad de transmisión entre uno y otro. Y dado que a cada dispositivo se le da un propio canal paralelo se disminuye la latencia en las transmisiones y se evitan las posibles colisiones ocasionales de datos.

Sin duda, SIS se convierte en una muy buena opción a tener en cuenta a la hora de elegir un nuevo mother.

DETONATOR XP

DRIVERS CON EXPERIENCIA

Por Mariano Firpo

Con la presión de la competencia, NVIDIA ha lanzado al mercado su más reciente paquete de drivers conocido como Detonator XP (21.81). Estos nuevos controladores están -según dice NVIDIA-, optimizados para Windows XP y mejoran el rendimiento en los restantes sistemas operativos de Microsoft.

Uno de los puntos más criticables sobre el nuevo sistema de Microsoft -WinXP- fue su desigual desempeño con distintas aplicaciones, y volcado a los juegos esto podría repercutir seriamente mostrándonos tirones y escenas 3D entrecortadas, donde antes todo se sucedía sin problemas.

Aunque en general las versiones beta suelen no estar demasiado bien preparadas, no queda duda que Microsoft tiene día a día sistemas operativos más "pesados", con mayores requerimientos de hardware y esto suele dar por resultado en muchos sistemas una disminución en el desempeño de juegos y aplicaciones. Es muy importante que los nuevos drivers de NVIDIA -Detonator XP-, subsanen aquellas falencias que se pudieron ver en las primeras presentaciones, consolidando a la dupla Windows XP y Detonator XP como un estándar, rápido y confiable a la hora de jugar en una PC.

Nuevas tecnologías se han incluido dentro de este paquete, se han realizado mejoras entre el paralelismo del CPU y el GPU de manera que trabajen de manera continua. También se han realizado adelantos sobre el controlador de memoria optimizando y cambiando casi todos los aspectos del antiguo Detonator 3.

Los nuevos drivers no imponen grandes diferencias en la serie GeForce2, mientras que se han visto incrementos en los rendimientos que rondan un 30 a 50% con placas que disponen del chip GeForce3. En general, para lograr estas mejoras uno debe invertir entre 200 y 400 pesos en hardware, modificando su configuración; gracias a estos drivers algunos sistemas se beneficiarán en forma gratuita.

Dwight Diercks trabaja como VP de los ingenieros de software de NVIDIA y ha comentado que la empresa no descansa en el desarrollo de nuevas tecnologías y que siempre estarán buscando posicionarse a la vanguardia tanto en su hardware como en el software que diseñan.

Encontrarán los nuevos drivers 21.81 de NVIDIA en la sección de Herramientas del XCD.

LOGITECH

EL ATAQUE INALÁMBRICO

Por Mariano Firpo

Los cables se han convertido en algo que muchos suelen odiar, desde el enmarañado e ineficiente cableado que podemos encontrar en un CPU, hasta los molestos nudos que se generan en una red o en la parte trasera de nuestro escritorio. Muchas empresas han comprendido este dilema y han modificado sus sistemas para que todo se resuma en un simple "conecta y disfruta" (Mac).

Por supuesto que nosotros, usuarios de PC, no disponemos de esa sencillez y peleamos día a día con cables que se mezclan, juntan mugre y terminan haciendo que nuestra PC parezca una telaraña.

Muchos productos se han volcado hacia tecnologías que minimizan el cableado y aprovechan el medio ambiente que nos rodea para manejar sus transmisiones.

Existen diferentes sistemas inalámbricos y mientras algunos rozan la tecnología de un control remoto, otros utilizan altas frecuencias permitiendo la utilización del mouse a varios metros de distancia, algo totalmente inútil a no ser que dispongan de un monitor gigantesco o una vista de lince.

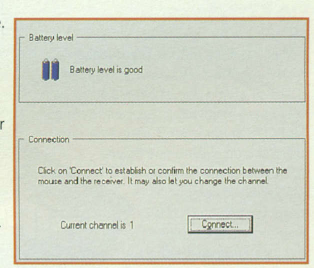
Nuestras experiencias con algunos mouses inalámbricos fueron más traumáticas de lo que esperábamos. Algunos solo podían funcionar en posiciones determinadas, otros padecían de problemas de registro y cualquier movimiento brusco hacia que el puntero se perdiera en alguna de las esquinas del monitor.

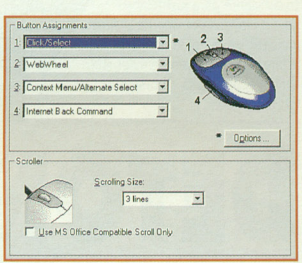
El mouse de Logitech "Cordless MouseMan Wheel" fue toda una revelación. Su diseño se acomodaba a la mano y el sistema inalámbrico funcionaba a la perfección. Podíamos hacer movimientos bruscos sin que esto repercutiera en forma desfavorable; la precisión del mouse era destacable.

El único punto en contra que podíamos mencionar del Cordless MouseMan es que trabajaba bajo un sistema mecánico y hoy en día la tecnología ha permitido que los mouses ópticos sean el común denominador en las computadoras de punta (excepto entre los jugadores de Quake).

Un deseo corrió por nuestras cabecitas sedientas de hardware innovador ¡Qué lindo sería tener un mouse óptico e inalámbrico! Como Logitech suele indagar en nuestras mentes en busca de nuevos productos, decidimos reforzar la idea y nos fuimos a dormir. Al otro día ahí estaba... Logitech había puesto a nuestra disposición un mouse que cumplía con nuestras expectativas, el "Cordless MouseMan Optical". El censor óptico tiene una resolución de 800 DPI, lo que le garantiza una excelente suavidad sobre una gran cantidad de superficies no reflectantes y dispone de un sistema de ahorro de energía para conservar al máximo la batería.

También podemos encontrar, en el repertorio de productos de Logitech, un teclado inalámbrico, auriculares y algunos accesorios para juegos "Cordless TrackMan". Estos accesorios utilizan una tecnología conocida como Bluetooth, que se ha vuelto un estándar en esta área y planea acaparar gran parte del mercado.





Los precios de estos productos no son muy accesibles pero la calidad supera con creces a los pares de otras marcas. Mientras que un mouse óptico e inalámbrico ronda los 79 dólares en USA, los teclados se encuentran cerca de los 40 dólares y pueden conseguirse distintos paquetes que combinan estos dos periféricos.

La alimentación de estas piezas de hardware se realiza mediante el uso de pilas o baterías y por lo tanto deberemos tener a disposición algunas de repuesto, para evitar una probable noche de aburrimiento. Un sistema de ahorro de energía impide un desgaste constante y en los mejores casos podremos utilizar los periféricos durante tres meses sin realizar ningún recambio de pila.

Esperemos que otras empresas sigan los pasos de Logitech y puedan entregarnos accesorios con la calidad que los usuarios de PC nos merecemos.

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

SEGUNDO ENCUENTRO

EL SORPRENDENTE RETORNO DE SAM STONE

Por Durgan A. Nallar

Muchos se preguntan qué fue de Charlie. La última vez que lo había visto se hacía pasar por la agente Cate Archer, en aquel incidente donde me di cuenta que jugar en equipo con ayuda de un Game Voice daba una gran ventaja sobre los oponentes. Después de eso volví a verlo, y ahora les voy a contar en cuáles circunstancias y por qué decidí matarlo otra vez.

¿Dije que se necesitaba hardware y software especial para comunicarse por voz cuando estamos jugando? Ahora basta con instalar las nuevas versiones de Half-Life 1.1.0.8 y Counter-Strike 1.3, que están completas en el XCD, para hacer realidad una nueva forma de jugar, por lo menos con los títulos nombrados. Las características de *voice communication* -y además *multicast spectator*- señalan el inicio de una nueva era para los juegos multiplayer; todas las demás compañías y grupos de desarrollo independientes van a tener que implementar características similares si no quieren caerse de este tren que avanza sin pausa hacia el futuro.

Voice communication, para quienes todavía no lo saben, permite hablar y escuchar mensajes de voz entre los integrantes de un equipo. La diferencia entre activar un mensaje automático -o teclear uno- y simplemente gritarlo al oído de nuestros camaradas es como el día y la noche. Las partidas de Counter-Strike y el resto de los mods de Half-Life van a alcanzar nuevas cotas de excelencia y organización. La otra característica clave de las nuevas versiones es el *multicast spectator*, que aunque en principio no parezca realmente útil, tiene un futuro increíblemente promisorio. A través de esta nueva implementación tecnológica en el software del juego, miles de jugadores pueden asistir en directo desde la comodidad de sus máquinas a los torneos y finales, en tiempo real, recibiendo la señal desde alguno de los servers repetidores; una especie de transmisión en vivo como las que vemos en televisión. El multicast spectator aproxima como nada a los FPS al mundo de los deportes virtuales.



NOVIEMBRE TERRIBLE Llega Serious Sam: The Second Encounter (¡de nuevo a $19,95 en USA!).

Escape from the Bastille

Y el mes pasado les conté las novedades que se dijeron en la QuakeCon 2001, allá en Mesquite, Texas. El nuevo Doom III y sus gráficos fotorrealistas, el inesperado Quake IV y la vuelta al juego single player además del multiplayer, la maravillosa experiencia de jugar Return to Castle Wolfenstein, que pueden constatar en nuestra sección En Progreso. Hoy les presento un trabajo de Tritin Films (*www.planetquake.com/tritinfilms/*) estrenado en la QuakeCon 2001. Tritin está formada por un grupo de gente que se dedica no tanto a jugar Quake como a crear con Quake. ¿Y qué hacen? Películas. Cortos cinematográficos, utilizando el engine y otras herramientas como 3Dstudio MAX. El nivel de perfección al que han llegado estos muchachos es asombroso. En el XCD de este mes tienen el corto de 12 minutos aclamado por los asistentes a la QuakeCon 2001 como

la mejor utilización del engine vista hasta hoy. *Escape from the Bastille* es un placer, de principio a fin, y se los recomiendo profusamente. No dejen de verlo.

Cate

Pero hablábamos de mi buen amigo. Muchos me preguntan sobre el destino de Charlie, nuestro más sufrido compañero en la redacción. Con Charlie vivimos grandes aventuras. Al menos hasta que se murió jugando a Aliens versus Predator. Mi buen amigo, el Dr. Picor, lo revivió para nosotros, pero Charlie nunca se recuperó por completo. Así que lo metí a un manicomio. Eso tal vez ustedes no lo sabían. Lo que sabían, porque se los conté, es que fui a buscarlo. Arrepentido, lo saqué de ahí y lo traje de vuelta a la editorial. Mientras tanto, Charlie iba contándome de Serious Sam. Me decía que para él iba a ser el primer juego que evolucionara el concepto original de Doom: acción frenética, gráficos hermosos y unos buenos sustos.

No le creí en ese momento. Pero cuando debí revisar el juego para la revista, tuve que darle la razón. Serious Sam es uno de los arcades 3D más rápidos y adictivos que hubo desde la época de Doom. Una salvajada de nivel tras otro.

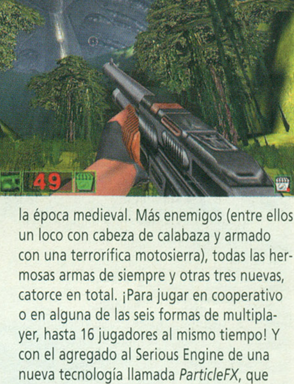
Charlie regresó a la redacción, sí, pero luego apareció vestido de Cate Archer. Fue una dolorosa sorpresa para todos nosotros, pero lo aceptamos. ¿Por qué no, dijimos? Santiago tiene aros en las tetillas y Martín usa un peluquín los fines de semana. Diego anda vestido de jugador de football americano. Gastón era gordo y pelilargo, y ahora anda bronceado y con un corte militar. Andrés se viste de cuero rojo incluso en verano. Ferzzola habla con su rata de plástico. ¿Por qué no íbamos a permitir que Charlie se disfrazara de la espía de *No One Lives Forever*? Charlie siempre tuvo tendencia a asumir el rol de los juegos que más le gustaban.

Pero lo que pasó luego fue la gota que rebalsó el vaso, como dicen los viejos. Charlie desapareció. Un día andaba meneando las caderas por la redacción y al siguiente se había esfumado sin dejar ni siquiera un mensaje de despedida. Pasaron tres meses, y nunca volvimos a saber de él.

El Capitán Stone

Fue él quien me llamó. El propio Sam Stone. Sam "Serious" Stone. Por supuesto, yo apenas podía hablar de la emoción, con la oreja pegada al teléfono. Se escuchaba muy mal. Sam me pedía que me encontrara con él en una localidad que, por obvias razones, no puedo revelar. Monté un colectivo viejo y destartalado, atestado, con el techo cubierto de baúles, bolsas de naranjas y jaulas con gallinas. Los lugareños me miraban con recelo, deduje que por mi pelo tan largo y los tatuajes (bueno, yo tampoco soy normal). Bajé en un polvoriento sendero abierto entre la selva. Estaba sucio, transpirado y cubierto de plumas de gallina (y otras cosas). La cabeza me picaba horrores.





Stone no estaba. Caminé durante unos minutos, lamentando de haberme bajado del colectivo, que se había perdido tras un recodo. Y entonces escuché un estruendo. El follaje se agitó violentamente y una nube de polvo me envolvió por completo. Bandadas de loros cruzaron sobre mi cabeza... y más arriba de los loros, volando a sólo unas decenas de metros sobre la selva, estaba el gigantesco platillo de Notorious Mental. Caí al suelo, envuelto en un remolino de tierras y ramas y hojas arrancadas por el viento.

Desperté en una celda de piedra, amarrado a una estatua indígena. Sam Stone estaba frente a mí, de brazos cruzados y fumando un puro. ¿Qué estaba pasando? Había esperado que "Sam Stone" fuera simplemente la nueva personalidad asumida por el delirante Charlie. Todo cerraba. Croteam había anunciado la secuela de su brutal FPS, *Serious Sam: The Second Encounter*, programado para salir a la venta en noviembre, dentro de apenas un mes. En la historia, Sam está a bordo de la nave interestelar de uno de los lugartenientes de Mental, dispuesto a ir a tirarle la bronca en su propio mundo, cuando el platillo se precipita en algún lugar de las montañas de Sudamérica. A partir de entonces Sam se vuelve a dar de nariz con la pesadilla: miles de engendros saltándole a la cara con el único fin de despedazarlo. Doce nuevos y extensos niveles en plena selva y templos milenarios: Sudamérica, Babilonia y la época medieval. Más enemigos (entre ellos un loco con cabeza de calabaza y armado con una terrorífica motosierra), todas las hermosas armas de siempre y otras tres nuevas, catorce en total. ¡Para jugar en cooperativo o en alguna de las seis formas de multiplayer, hasta 16 jugadores al mismo tiempo! Y con el agregado al Serious Engine de una nueva tecnología llamada *ParticleFX*, que permite efectos de procedimiento para la creación espontánea de pasto, arbustos y árboles; todo ello con mucho mayor control sobre el balance de rendimiento y calidad visual. Una locura que no veía las horas de jugar. Por eso, sabiendo que Charlie era todavía más fanático que yo de Serious Sam, estaba convencido que me lo encontraría... pero me había equivocado. Este tipo que tenía adelante no era Charlie, y no parecía para nada amistoso. "Dónde está Cate", dijo, bramando como un toro. Levanté los hombros. No sabía. Stone estiró un enorme brazo lleno de rayazos y venas hinchadas y me agarró del cuello. Volvió a preguntar, y yo volví a negarme. Me propinó un tremendo golpe en la nariz y me retorció el cogote.

Ahí fue. En ese momento decidí matar a Charlie.

CAMINITO

El segundo mapa para Counter-Strike hecho por la gente de Cyberia-Games nos pone en uno de los lugares más pintorescos de la ciudad de Buenos Aires, símbolo porteño por excelencia y objetivo preferido por los turistas de todo el mundo.

Casa Rosada, el primero mapa de Cyberia publicado en el XCD, como ya saben muchos de ustedes, necesita de un largo proceso de optimización, por lo que nuevamente resultó imposible publicarlo en su versión final en el XCD. Al cierre de edición el nuevo Casa Rosada entraba en un proceso de renderizado de 96 horas. De todas maneras, será publicado en Datafull.com y en Cyberia.net cuando esté a punto. Mientras, aquí tienen otro para divertirse.

Caminito está ambientado en el rincón más famoso del Barrio de la Boca. Al respecto, Sebastián Silva, E-lian, programador y diseñador principal del mapa, nos dice: "Queremos que cada persona que se siente enfrente del mapa pueda reconocer el lugar por donde está corriendo, disparando y defendiendo a su equipo. Un ambiente que le resulte familiar."

Consultado sobre el proceso de creación y sus dificultades, dice E-lian: "En el caso de *Caminito*, las coloridas paredes de chapa, la atmósfera porteña, las calles de adoquín, todo representaba un reto a la hora de trasladarlo a Counter-Strike. Lo mismo que nos atraía para hacer el mapa era nuestra principal preocupación.

"Hicimos el relevamiento: una tanda de fotos y luego un recorrido con papel y lápiz del cual sacamos pilas de bosquejos. Ya teníamos experiencia y sabíamos qué buscar, cuáles detalles necesitaríamos. La creación de *Casa Rosada* fue muy ardua y larga, no queríamos que se repitiese con éste.

"La pantalla de WorldCraft vacía es intimidante. ¿Por dónde empezar?, nos preguntábamos. El piso fue lo primero que apareció, un viernes a las 12 de la noche en Cyberia. La construcción fluyó desde la parte cercana al Riachuelo hasta el final de la calle. Era como caminar por Caminito y que los conventillos apareciesen de la nada a medida que lo transitábamos. Los ángulos en que las casas fueron construidas no ayudaban para volcarlas a CS, se volvía loco el juego. Por eso adaptamos algunas partes, beneficiando la jugabilidad."





En el mapa van a encontrar un entorno porteño y tanguero, fiel al lugar. Cada equipo comienza en una punta del pasaje, los contras cerca del Riachuelo y los terro en la punta opuesta. Las bombas pueden ser plantadas en la base de los antiterroristas o en un estacionamiento subterráneo unido a la superficie por una red de túneles con salidas a múltiples puntos del mapa. El espacio central es donde las encarnizadas batallas tienen lugar. Allí se aprende a apreciar el valor táctico de las granadas de humo. El tango que se escucha de fondo, los colores brillantes, la posibilidad de "sacarse una foto con Maradona", todo está pensado para que se sientan en el lugar.



Caminito puede ser jugado también con bots, ya que tiene los paths incluidos. En el XCD encontrarán además del mapa las últimas versiones de los bots más populares.

Al igual que en *Casa Rosada*, en *Caminito* hay un lugar oculto que deberán encontrar para participar del concurso organizado entre Cyberia-Games, Teppro, Datafull.com y Xtreme PC. En ese lugar escondido podrán ver los logos de los auspiciantes. Capturen una pantalla del lugar (las pantallas se capturan durante el juego con la tecla F5) y envíenla por e-mail a *aa@cyberia-games.net* (por favor, antes en enviarla conviértanla a formato jpg para que no sea tan grande, o al menos comprímanla con Winzip). Entre los concursantes se sortearán a 10, que podrán pasar por el local de Cyberia-Games (Arenales 3685) para jugar gratis y retirar un ejemplar de Xtreme PC. Con los próximos mapas repetiremos el concurso, hasta que el fin alguien que sepa contestar las preguntas referidas a los mapas que aparecerán en el site de Cyberia, se llevará una grossa placa de video Teppro. Go go go!

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

GASES EN EL ESPACIO

NO SE ESCUCHAN... PERO SE HUELEN

Por Sebastián "Moki" Di Nardo

Y sí... mi paciencia llegó a un límite. Harto de las habladurías de Rolo, ese miko con el ego más inflamado que el colon de un viejo con gastritis; y hastiado de Inodorelli, un muchacho cuyo vicio desmedido por el fichín solo se compara por el de un alcohólico con su botella, decidí hacer algo por mí. Decidí que tenía que mejorar en algo... y mi puntería estaba bien. Ya era claro que Inodorelli tenía una ventaja desmedida sobre nosotros. La ventaja de no tener que luchar contra una línea telefónica y un cable coaxil que me hacía tropezar cuando me arrastraba hasta el sillón con una taza de café. La ventaja de no tener que golpear a mi gato cada vez que el imbécil decidiera enredarse en el cable de teléfono, pensando que es un pedazo de planta que puede masticar. Su ventaja tenía un nombre: el cable.



Este artilugio que, como dijo Rolo, sólo es para adinerados con dedos regordetes y llenos de anillos, debía ser mío. Esa ventana a la alegría, que permitía pings de 50 en las redes, era lo que necesitaba. Ya todo estaba claro, el vetusto módem de 56k que tantas alegrías supo darme tenía sus días contados.

Después de una larga espera, un hermoso cable negro que atravesaba mi pared sería mi pasaporte a la alegría. Ese maravilloso portal de 512k estaba listo para comunicarle al mundo (o más precisamente a ese pequeño círculo de monigotes compuesto por Inodorelli y Rolo) que Moki estaba aquí.

Ya harto de las falsas burlas de este puñado de mikos, busqué la primera excusa para demostrarles de qué estaba hecho, y no tardó en aparecer el juego ideal. La demo de Red Faction que acompañó el número 47.

No sabíamos qué tan bien iba a funcionar, pero no nos costaba nada intentarlo y, por supuesto, yo sabía de sobra que iban a aceptar.

Olvidemos el baile del tiki tiki (por lo menos por ahora)

Por supuesto como todavía no había servidores de este juego en el país, decidí crear uno. Inodorelli fue el primero en aparecer, y lo mejor de todo es que el cable no le estaba funcionando bien. El muy payasete sería presa fácil de mi escopetor. No tardamos en comenzar la partida, como de costumbre el güano de Rolo no había llegado, y es sabido que, en las tierras virtuales del alegror internetal, no se espera a nadie.

Mi tembloroso y sudado dedo se cobró los primeros frags, con ayuda de la potente escopeta senté a Inodorelli de tal forma que recordé por un instante aquella curiosa pirueta que hacen los chicos al acostarse en el piso y sostenerse las rodillas para hacer que los gases produzcan un estruendo mayor. Continué sumando puntos, gracias a que yo conocía algunos recovecos que él desconocía, mientras la furia de Inodorelli crecía. Pero de pronto sucedió lo inexplicable. Cuando le llevaba una ventaja de diez puntos, el muy maldito tuvo su racha. Una y otra vez fui kk vieja, víctima de su implacable railgun. Mi asombro no dejaba lugar a una explicación lógica. ¿Cómo era posible que ese miko del agua pudiera encestarme el trasero con su láser sin que yo lo viera? Justo cuando pensé que todo estaba perdi-



do, entró Rolo a salvarme la vida, o mejor dicho, a ser el blanco móvil de mi enemigo. Finalmente pude descubrir el secreto de Inodorelli: disparaba a través de las paredes. Hasta el momento yo usaba las armas más efectivas: el lanzamisil, cuyo poderoso proyectil desgraciadamente es fácil de evadir, o la escopeta, un arma que recarga medianamente rápido y a corta distancia es letal. Aun así Inodorelli se las rebuscaba y con una railgun hacía desastres, mientras mi aturdido cerebro se preguntaba cómo podía lograr semejante diferencia con un arma que dispara solo un tiro y tarda tanto en recargar. La respuesta se materializó ante mis ojos. Mientras Rolo correteaba por un pasillo con su paso temeroso y afeminado, un certero rayo de la muerte atravesó la pared cortando su ilusión asesina como una rodaja de queso fresco. La pregunta ahora era cómo se las arreglaba esta alimaña para apuntarle cuando lo único que tenía enfrente es cemento. Pero no tardé en descubrir que muchas de las armas tenían una segunda función y en el caso de la railgun era un zoom. Lo más curioso es que mostraba una silueta roja sobre el enemigo, era el calor. Esa era la clave, el muy rata de Inodorelli nos disparaba acobachado tras las paredes detectándonos por el calor. Aquel que se llenó tanto la boca hablando de mí como un camper resultó ser un cobardika. El más afectado, por supuesto, resultó ser Rolo, que estaba recibiendo la paliza del siglo. Una paliza que no tenía que ver con su módem 56k, que le estaba dando un hermoso ping de 190. Sí, señores, 190 de ping con dial-up, así que quienes osen decir que el módem telefónico apesta... se equivocan.

Rolo sufría el producto de la ira de Inodorelli, una furia clásica en él cuando es quien va último en la tabla, y estaba utilizando a Rolo para revertir esa situación. Por suerte la justicia es ciega pero no tonta, y cuando Inodorelli parecía montado en el tren de la alegría y el fragor, su conexión de cable le jugó una mala pasada. Misteriosamente su ping trepó hasta los 1.300 y por supuesto, ganó el mejor... yo. Inodorelli justificó su broncor y su ira diciendo que esto se debía a que su cable flojeaba y se retiró para reiniciar su máquina. Nuevamente un mano a mano, y esta vez Rolo sería mi pichón.

El palizor

Eramos como dos cowboys, mirándonos en el desierto escenario que en la demo se llamara DM 16. Yo corría con una doble ventaja: conozco casi a la perfección los recovecos del nivel, y soy server, lo que me da una clara ventaja sobre el cacorete de Rolo. El por su parte tenía a su favor esa paciencia para esconderse y esperar el mejor momento en el que atacar a su desprevenida víctima, producto de años de fichinear con la inferioridad de condiciones del dial-up. Ya estaba claro que en ese escenario la railgun marcaba una diferencia sobre quién vivía y quién no. La lucha por la victoria en este lugar se limitó a quién llegaba primero hasta el arma. Por supuesto el primero en tenerla fui yo, lo que me llevó hasta un comodísimo 15 a 2. Fue entonces cuando este payasete pelilargo logró hacerse con mi preciada arma disparándome por la espalda (como siempre). ¿Qué podía esperar yo de un hombre que se jacta de gran jugador y va perdiendo por 13 puntos? ¿Qué clase de individuo se llena la boca hablando mal de mí y de mi mascota, cuando lo único que lo



acompaña en las madrugadas de fichín es el aburrido canto de su tonto RELOJ CUCÚ? Sí, leyeron bien, un tonto pajarillo mecánico que asoma cada hora de un reloj festeja las monerías virtuales de Rolo. Imagínense a Rolo acariciando a PICHÍ, ese tonto pajarillo mecánico... qué bala, por Dios.

Pero mi adversario no era un hombre de fortuna; pronto reapareció Inodorelli y, con él, Pierru. Las cosas se complicaban, y con una mayor cantidad de adversarios todo se empareja mucho más. Afortunadamente el límite de frags de la partida era de 30 y no me costó mucho alcanzar la preciada cifra.

El "caZamiento de Rolo"

Ya todo parecía oscurecer para el dueño de PICHÍ. Ese tonto pajarillo mecánico quedaría sin su dueño. Y yo estaba aprovechando ese momento... y disfrutándolo. Me divertí haciendo mis primeros tres frags arrojando una bomba y detonándola en medio de una balacera entre Rolo, Pierru e Inodorelli. El resultado fueron tres traseros en traje de látex mirando al cielo. Pero sucedió lo inexplicable, y comprendí que cuando Rolo tiene buenos momentos es un enemigo temible. Logró capturar un railgun y aprovechó cualquier distracción para cargarse a uno de nosotros como si de un pato de feria se tratase. Rolo estaba haciéndose una panzada con Pierru e Inodorelli y, por supuesto, yo no fui la excepción. Cuando este monigote había logrado su frag número 23, Pierru logró quitarle su railgun con un suave escopetazo en la cola mientras Rolo recargaba con apuro.

Durante los próximos cinco minutos, Inodorelli se encargó de detener el avance de Rolo mientras Pierru intentaba aumentar su puntaje corriéndome con su tonta pistolita. Hasta que Rolo logró acercarse a la railgun. Todo terminó. Para aumentar nuestra furia, el maldito hizo la "gran chiquilín"; viendo que había alcanzado una aplastante victoria, se retiró con el clásico: "Oh, ya no juego más, tengo que ir a retozar porque debo levantarme temprano".

Nos había cazado como ratas y se había ido con los bolsillos llenos, como aquel apostador que sabe retirarse a tiempo del casino.

Quien CACArea último CACArea mejor

Dos días más tarde, con la excusa de sacar las fotos para esta nota, invité a los Irrompibles a una nueva partida de Red Faction. El objetivo principal era vengarme de Rolo. Mi intención era la de meterle ese tonto pajarillo mecánico en el trasero, pero como no lo tenía a mi alcance me remití a dejarlo como un colador.

Los reuní a todos en el lobby del nivel que habíamos estado jugando y descubrí que teníamos un invitado. LeChuck, uno de los muchachos de ADN, estaba enloquecido repartiendo misilazos. Costó ordenarlos para tomar un par de fotos. Pero una vez que obtuve lo que necesitaba, aproveché los nervios y el gatillo fácil de Inodorelli para depositar una bombita en medio de la confusión. Resultado: 3 muertos (uno de ellos Rolo, ji ji ji).

Luego de eso, con el pretexto de sacar fotos en pleno combate, les pedí que lucharan entre ellos para tomar más fotos. Por supuesto, lo que hice en realidad fue perseguir a Rolo para desquitarme a tiros de su comportamiento de los previos dos días. En el siguiente par de minutos transformé a Rolo en una especie de enamorado del suelo. La cantidad de veces que se abrazó y se besó con las baldosas trepó a cinco o seis. Fue entonces cuando el miko del agua recurrió a su jugada 32 bis: "Oh, muchachos, lo siento pero es tarde y debo levantarme temprano"... *Rolo disconnected.*

La rata se había ido, pero yo era feliz porque le había dado. Dicen que el partido lo ganó LeChuck, pero a mí no me importaba. En el fondo yo sabía que, del otro lado, Rolo estaría comiéndose a su tonto pajarillo del reloj cucú para aplacar su furia.

Bueno, amigos, esto fue todo por hoy, los dejo en compañía del resto de esta hermosa revista. El nerviosismo me aflojó la flora intestinal. Como todos sabemos, en el espacio los gases no se escuchan, pero se huelen si se sueltan dentro del traje.

Como dice Rolo: si se rompe no es irrompible... bueno, no sé, a Rolo lo he roto varias veces.

PEKENIO GLOSARIO DEL KEMOR II

Guano: Según Rolo, guano es la kk del murciélago. Según el diccionario, es el excremento de las aves marinas. Según Moki, el guano es Rolo.

Miko del agua: Dícese de aquel que, en su desesperación por salvar el pellejo de los disparos, se la pasa saltando como un monigote que al caer al agua intenta no mojarse los pies.

Cobardika: La versión del cobarde por Internet. Una especie de maricón versión 2.0.

La "Gran Chiquilín": Cuando uno se retira victorioso para evitar manchar su honor si pierde en la próxima partida. El famoso "no juego más".

Jugada 32 bis: Cuando uno se retira derrotado y, para no seguir pasando papelones, tras una mínima despedida se desconecta.

Pichí: El tonto pajarillo mecánico del reloj cucú de Rolo.

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

WORLD TRADE CENTER

EL TERRORISMO GOLPEA A LA INDUSTRIA DE LOS JUEGOS

Por Durgan A. Nallar

Es pública la catástrofe ocurrida el pasado martes 11 de septiembre. Es un día que ya forma parte de la terrible, trágica e imbécil historia humana. Por un lado tenemos a la nación más poderosa del planeta, ansiosa por tomar venganza como si tantos siglos de evolución no sirvieran de nada; por otro a un cúmulo de pueblos azotados por el hambre y la desesperación, fanatizados por una religión incomprensible. Dos facciones que nunca van a comprenderse entre sí.

Las guerras de nuestra pobre humanidad deben resultar muy cómicas a los Stroggs y otros invasores. Son un ejercicio de estupidez alarmante. ¿Para qué invadirlos? Que se maten solos, deben decir. Nuestra naturaleza de hombres con seguridad es incomprensible para ellos. *Les gusta guerrear*, pensarán. ¡Les gusta matar! ¿Alguien puede negarlo?

No nosotros, los jugadores. Nos la pasamos aplastando enemigos virtuales, todo el tiempo. Competimos permanentemente, así sea en un juego de ajedrez como en un RTS, un FPS e incluso en los simples juegos de ingenio, salvo contadísimas excepciones. Hay violencia en casi todo lo que hacemos, vemos y oímos. *Tom y Jerry* se sacuden con todo. Las novelas de la abuela son aterradoras. Esta misma revista parece un compendio de monstruosidades, donde sólo reina la más grave de las violencias.

¡Eh, EH! Pará. ¿Es tan así?... No, por supuesto que no. Si todos fuéramos las bestias que parecemos, por una simple cuestión lógica ya no estaríamos aquí. Habríamos desaparecido, y nuestros hermanos delfines serían la única especie inteligente en el mundo. Existe algo llamado sentido común. Es inútil negar que somos grandes carnívoros susceptibles al odio. Pero no nos sentimos capaces de asesinar de verdad, a menos que estemos totalmente locos o en una situación límite.

Uno juega sabiendo que lo que ve y oye es falso, es simplemente un programa electrónico. Hay novelas violentas, películas violentas, y juegos violentos. Pero cuando uno lee, mira o juega, sabe que es ficción.

Así que sorprende y duele cuando ocurren salvajadas reales. Todos nos quedamos boquiabiertos, aterrados, los ojos se nos llenan de lágrimas. Nos arrancaron de vuelta a una realidad espantosa, donde se muere de verdad y el dolor existe.

La pregunta es inevitable: ¿cómo jugar de "terrorista" en Counter-Strike, después de lo que pasó? ¿Cómo volar un jet hacia las Torres Gemelas en Flight Simulator, si ya no existen? ¿Cómo vivir con esto? La respuesta, una vez más, es la misma: con sentido común. Los juegos son sólo juegos, no representan un sentido de compromiso con la realidad, sino con la ficción.

Pero esas preguntas se sucedieron en la industria de los juegos a lo largo de todo el mes desde los ataques. Las compañías mutilaron, suspendieron o aplazaron sus productos, en un esfuerzo por no lastimar los sentimientos de todo un pueblo (y por no ver reducidas sus ventas, habrá que sospechar). El bruto Duke ya no puede pasearse por New York rompiendo cosas, afirmaron, así que bien podría no salir jamás a la venta. Microsoft reemplaza el World Trade Center por un espacio vacío en el todavía no estrenado Flight Simulator 2002, y lanza patches para remover el complejo de los títulos anteriores de la serie. Electronic Arts ofrece a los distribuidores el cambio de cajas de Red Alert 2, porque ahora el arte, que muestra los mayores símbolos de la ciudad siendo atacados, resulta intolerable para los norteamericanos y su *America's New War*. Ubi Soft demora la salida de Rogue Spear: Black Thorn por tiempo indefinido. Majestic debe ser revisado. Incluso en el mundo de las consolas, el esperado Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty será adaptado para que el sigiloso Solid Snake no haga de las suyas en Nueva York.

Incluso la Cyberathlete Professional League es consultada sobre la continuidad de los torneos que viene realizando con el ya legendario Counter-Strike. "Las imágenes de inexpresable violencia que todos compartimos ayer en televisión sin duda quedarán en nosotros por el resto de nuestras vidas", respondió la asociación en su página central, al día siguiente. "La CPL fue fundada sobre los principios de pacífica competencia, donde individuos con pensamientos similares se congregan para compartir con amigos su pasión por los juegos de computadora. Mientras que algunos casuales observadores han asignado características violentas a los juegos que la CPL orgullosamente apoya, en realidad estas representaciones digitales no son más que vagas representaciones, carentes de cualquier consecuencia o efecto real.

"Se le ha preguntado a la CPL si el campeonato mundial será cancelado o si las restantes clasificaciones serán demoradas o suspendidas. Nosotros creemos más que nunca que un campeonato mundial de la CPL es correcto, como manera de mostrar al mundo que nuestro nuevo deporte es de hecho pacífico y no violento..."

La industria de los juegos, así como la del cine (adiós *Spider-Man* y su helicóptero atrapado en la gigantesca telaraña que cuelga entre las Torres), al igual que esta revista, nada tienen que ver con el verdadero horror. Es necesario separar la realidad de la ficción. En todo caso, que esta espantosa tragedia nos sirva para asumir un nuevo sentido de responsabilidad. Valoremos la paz en que vivimos, y juguemos sin culpa.

LA COSA VISCOSA

NOVEDADES Y DEFORMIDADES DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

NEVER SAY BUY

ALELUYA, EL HERMANO HATEFUL CHRIS CON NOSOTROS

Por Maximiliano Ferzzola

Esto es una expresión insípida del declinamiento de los estándares morales sobre los cuales nuestra sociedad fue originalmente construida; pero viejo, mientras no te los tomés tan en serio, no debería haber causa alguna para quejarse. Este juego apesta. Tiene gráficos terribles, sólo tres niveles. Es simplista, pobre, y no es para ser jugado por cualquiera."

Del Readme de la versión freeware de Hateful Chris.

... y ahí fue cuando Silvia Saint me miró. Sus sensuales y carnosos labios se separaron apenas mientras susurraba un "Tómame, Maxi... soy tuya" en mi oído izquierdo. Sin dilación me apronté para satisfacer nuestras mutuas necesidades. "Ooooohh, que viril eres, Ferzzola" dijo cuando levanté una ceja, como solo yo puedo levantarla. Era mía, por fin era mi...

Desperté.

Un día de Furia

Sonaba el timbre.

La resaca se hacía notar. Mi aliento apestaba. Mi trasero picaba. Mi cabeza estallaba. No era un buen día para estar vivo. Abrí la puerta, no sin esfuerzo -demasiadas cuentas y panfletos de supermercados varios gritando sus ofertas- pensando que el portero me anunciaría por tercera vez en la semana que no iba a haber agua caliente en todo el día. Mientras me rascaba el traste por cuarta vez en dos segundos, se aparece ante mí un tipo trajeado, carpeta en mano, con toda la cara de querer al mundo entero. "Hola, señor", me dice, "represento a la empresa *VendoBasura Inc.* y en esta oportunidad, única si me permite decir, paso a ofrecerle estas lindas ardillas muertas para decorar su hogar..." Lo miré, le escupí un ojo y cerré la puerta detrás de mí. Me tiré en la cama...



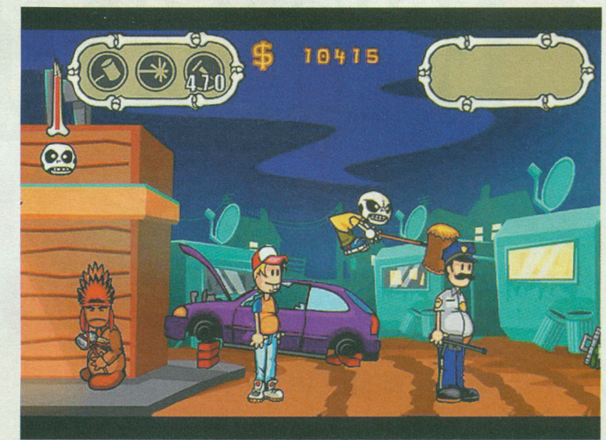
Silvia todavía me esperaba, me acerqué a ella con los movimientos sensuales que me caracterizan, y una música barata comenzó a sonar de fondo. Me recosté a su lado y comencé a...

Desperté.

Teléfono.

Atiendo. "Señor, lo llamo desde *QuieroTodoTuDinero Corp.* para preguntar si desea que pase un vendedor por su casa a mostrarle nuestro stock de productos. Entre ellos, podrá encontrar desde bocinas para aviones, hasta pelotas cuadradas y, claro..." Corté. Iba a ser imposible un reencuentro





con Silvia a estas alturas. Además, ya me había desmotivado. Me vestí. Prendí la computadora y abrí el correo. 100 mensajes nuevos. Ninguno para mí. Todo *spam*, publicidad. Querían que pagara para ver a Britney Spears en posiciones imposibles y me ofrecían un millón de dólares a cambio de mi número de tarjeta de crédito, entre muchísimas otras gansadas. Impasible, decidí que era hora de comer algo. *Mister Gérmen* sería un lugar apropiado. En el camino recolecté cientos de panfletos: Internet 50 centavos la hora, masajes orientales a un peso, decodificadores para TV por cable, tenedores libres chinos, tatuajes... los recibí sin que se me moviera un nervio. Al fin, ya en *Mister Gérmen*, pedí una Hamburguesa Bacteria 3. "¿Lo quiere agrandar por 50 centavos?, me dijo una niña desde detrás del mostrador, sonriendo como si tuviera un calambre. "No", contesté. "Por un peso más se puede llevar microbios extras, si lo desea..." "No", me apuré a contestarle. "Si quiere el juguetito de *KK el superhéroe*, por dos pesos en el...". "NO", dije. "Ya sale su orden, señor." 30 minutos más tarde termino rápidamente mi comida; por eso han de llamarlos Fast Food. De vuelta a casa, me quisieron vender, a enumerar: Discos de pasta con imágenes estúpidas en ellos, un retrato, relojes *Cachio*, fajas para adelgazar, manteles y cortinas y hasta me quisieron enchufar un celular. Otra vez me costó abrir la puerta de mi hogar, nuevos folletos apilados. Prendí la TV. Vi cómo le tiraban un ungüento a una Ferrari para luego prenderla fuego sin que sufriera daños, un pez espada que se cuelga a la pared y habla, unos cosos que te enchufás y ejercitan los músculos quemando grasas, cuchillos que cortan metal... Apagué la TV.

Y sucedió. Fui hacia la cocina, agarré el cuchillo más grande que encontré y decidí que era hora de poner las cosas en su lugar... Sufrirían todos los iconos representativos de esta sociedad capitalista. Adiós Yuppies, adiós chetos y chetas, adiós grandes corporaciones monopólicas, adiós fans club de los *Back Street Dorks*... It's pay back time!



Never Say Buy

"¡Gaaahhhh! Dondequiera que me dé vuelta, la publicidad está ahí. Gritándome, llamándome. Me veo forzado en recaer en un estado de claustrofobia cultural donde la gente es usada como tablero de anuncios para productos de marca. Bueno, compradores... la oferta en la sección 7 terminó. ¡Eso es estúpido! ¡Es hora de cerrar! Siempre devuelvo mis películas tardes y no me importa. Estoy irritado, enojado y furioso. Soy la mala educación. Soy la excesiva violencia. Soy todo protección al menor. Soy Hateful Chris y ya tuve demasiado de esta locura."

Luego de la versión freeware de tres niveles -que está en el XCD-, que ya son de culto, Furious Entertainment decidió que nada mejor que estar dentro del sistema para derrocarlo. Y comenzó a vender *Hateful Chris: Never Say Buy* -cuya demo tienen en Datafull.com. Un juego descarado y desvergonzado cuya misión es derrocar a la imagen publicitaria que se ha hecho de nuestro odiado Chris, quien jamás soportaría la burla. Todos la van a pagar. Mucha aventura, mucha sangre, groserías y algo de plataformas para uno de los juegos más atípicos pero más endemoniadamente divertidos de los últimos tiempos. Así que ya saben, tienen ambos juegos al alcance de la mano y donde hay imágenes, sobran palabras.

"...por otro lado, si esto te ofende, viejo, es porque necesitás ser iluminado."

WINDOWS XP Y LOS JUEGOS

¿FUNCIONAN O SE CUELGA TODO?

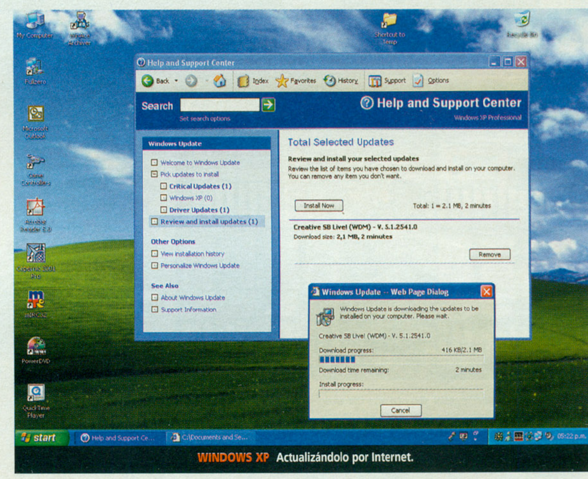
Por Fernando Martin Coun

Finalmente pudimos meter mano (y cómo) a la versión final de Windows XP (WinXP) que estará disponible a partir del 25 de octubre en todo el mundo. Hay mucha alegría en quien escribe estas líneas luego de las exitosas pruebas realizadas, así que lean con atención y vayan saboreando lo que seguramente será la mayor novedad por parte de Microsoft desde la presentación de Windows 95 (Win95).

La edición probada corresponde a Windows XP Professional, que si bien no está diseñada para el hogar como la Home Edition, ésta no presenta diferencias en cuanto a rendimiento, sólo que hace hincapié en la seguridad y protección de datos necesarios en una oficina. No voy a ahondar explicando las diferencias entre una y otra versión, ni en los antecedentes de WinXP ya que estos temas, entre otros, fueron tratados en esta misma sección en Xtreme PC #43.

Esta vez me voy a centrar en su compatibilidad con los juegos y aplicaciones y en las nuevas tecnologías y programas incorporados que no estaban presentes en *Windows Whistler Beta 2* (tal cual su nombre de desarrollo).

Para tener una visión más certera de su rendimiento instalé en una PC (cuyas características están descriptas en la tabla "Dispositivos utilizados y sus drivers") Windows Me (WinMe) y realicé distintas pruebas de performance que luego repetí una vez instalado WinXP.



WINDOWS XP Actualizándolo por Internet.

welcome

El proceso de instalación es muy similar a Windows 2000 Professional (Win2k). No hay que utilizar el disco de inicio ya que el CD es booteable. No se puede elegir el tipo de instalación, Personalizada, Estándar, Mínima, etc. (ídem Win2k). Las aplicaciones presentes son las mismas que las enumeradas en la anterior nota, pero ahora están en su versión final (ver tabla "Aplicaciones Incorporadas..."). También es posible actualizar Win95/98/Me/2k a la versión XP sin problemas.

La primera mejora importante con respecto a la versión beta se manifiesta en un rendimiento global del sistema muy superior, gracias al desarrollo de los nuevos drivers. Si bien no todas las compañías de hardware prestan al momento soporte para WinXP, la gran mayoría de drivers diseñados para Win2k funcionan perfectamente.

No es el caso de los drivers para Win2k de Creative para la serie de placas de sonido SoundBlaster Live! que no pueden ser instalados ya que provocan inestabilidad general del sistema (no existe ninguna mención sobre WinXP en *www.soundblaster.com* al momento de escribir estas líneas). A diferencia de los anteriores SO de Microsoft, que ante una falla de este tipo era casi seguro que ter-



WINDOWS XP Nueva barra de inicio, MSN Explorer y Administrador de Tareas.

minábamos reinstalando todo, nos es posible deshacer los cambios (función heredada de WinMe) o ingresar sin problemas al "Modo a Prueba de Fallos".

Hay que tener en cuenta que si una empresa no desarrolló drivers para Win2k lo más seguro es que no los desarrolle tampoco para WinXP. Así que tengan cuidado con los dispositivos más antiguos, ya que los usuarios que fueron actualizando el SO desde Win95 hasta WinMe que "prácticamente" no tuvieron problemas, ya que no hubo modificaciones sustanciales en el kernel, se encontrarán con la imposibilidad de utilizarlos.

Por su lado, Microsoft promete a los usuarios actualizar los drivers desde su Web de forma automática. De hecho, ya lo están haciendo. Si bien estos drivers estarán certificados, lo que "garantiza" la total compatibilidad con WinXP, hasta el momento no tienen todas las opciones que presentan los "originales" (léase, controladores provistos por las empresas fabricantes del hardware en cuestión). Un ejemplo de esto es NVIDIA. Los drivers para GeForce2 GTS que vienen incluidos en la versión de WinXP tienen un rendimiento inferior a los Detonator 3 (1110 con 3D Mark 2001 en 1280x1024) y no incluyen ninguna opción de configuración de Direct3D u OpenGL.

start -> All Programs -> Games

Como pueden apreciar en la tabla "Test de rendimiento de video", las diferencias en rendimiento gráfico con respecto a WinMe son mínimas. Ya que los números por sí solos no dicen mucho, pasaré a describir todos los juegos que pude probar y los resultados obtenidos:

- **Quake 3 Arena, Operation Flashpoint, Screamer 4x4, Serious Sam, Undying, Giants: Citizen Kabuto, Max Payne, Hitman Codename 47, Black & White, Ground Control, Half-Life (Blue Shift, Counter-Strike):** No hubo ningún problema y no noté diferencia sustancial en cuanto a rendimiento con respecto a WinMe.
- **Juegos de MS-DOS:** Funcionan perfectamente desde la ventana de DOS. Probé entre otros: Doom, Doom 2 y Escape From Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
- **Grand Prix 3 2000 Season:** No tuve forma de utilizar la aceleración EAX de sonido, lo que provocaba una caída en el rendimiento y un aumento de la utilización del procesador hasta un 170% para 1280x1024 (el valor que figura en el cuadro es con los sonidos originales de GP3, o sea, sin aceleración). Esto se debe seguramente al problema de drivers descripto en el párrafo anterior.
- **Need For Speed: Porsche Unleashed:** Carga la presentación, pero nunca ingresa al menú principal. Sólo funciona en modo compatibilidad con Win98/Me, pero con gran pérdida del rendimiento aunque permite utilizar joysticks o volantes.
- **Colin McRae Rally 2.0:** Al igual que GP3 2kS, tiene problemas con la aceleración de sonido y disminuye drásticamente su performance.
- **Midtown Madness 2:** Aunque no lo crean (ya que es de Microsoft), este juego no funciona correctamente, ya que se corrompen los gráficos de una manera increíble. ¡Sólo se ven triángulos de colores en vez de ciudad y autos!
- **FIFA 2001:** Se cuelga. Si bien el sistema sigue funcionando y podemos volver a cargar el juego, durante el transcurso de un partido deja de responder. En modo compatibilidad con Win98/Me no pasa y el rendimiento es óptimo, pero no se pueden utilizar pads.

Como ven, hay todavía algunos problemas, pero en su mayoría se deben a la falta de desarrollo de los drivers correspondientes. Además, las mejoras introducidas por DirectX 8.1 todavía no están presentes en casi ningún dispositivo.

Habrán notado que FIFA 2k1 y NFS:PU corren en modo "compatibilidad con...". Esta es una nueva opción que incorpora WinXP y en donde podemos elegir entre Win95, Win98/Me, Windows NT 4 (Service Pack 5) y Win2k para solucionar posibles errores con las distintas aplicaciones. Se selecciona en la solapa Compatibilidad de las propiedades del ejecutable con problemas o bien, por medio de la aplicación "Program Compatibility Wizard" (Asistente para Compatibilidad del Programa).

start -> All Programs -> Accesories

WinXP ciertamente está orientado a la Web (hasta la hora se actualiza automáticamente por Internet), que por cierto, si es de banda ancha, muchísimo mejor. Con la incorporación del más reciente desarrollo de Microsoft, MSN Explorer, pretenden hacer que la navegación y la comunicación entre los usuarios sean más simples todavía. El nuevo Microsoft Messenger 4.0 incorpora la capacidad de transmitir video (ya no existe más Netmeeting) y de tomar el control de otro WinXP (o que nos tomen el control, por

DETONATOR XP

Los nuevos drivers Detonator XP en versiones 21.81 para Win9x/Me y Win2k/XP se encuentran en el XCD. Si bien NVIDIA aseguró que había una mejora notable en cuanto a rendimiento en los juegos y que ahora incluían soporte para WinXP, no pudimos comprobar tal cosa. Las diferencias en los benchmarks fueron muy pequeñas (para mejor y para peor, según el caso) y los juegos que presentaban problemas en la versión 12.41... siguieron presentando los mismos problemas.

DISPOSITIVOS UTILIZADOS Y SUS DRIVERS

Hardware		SO/Vers.Drivers (salvo especificado)	
Dispositivo	Marca/Modelo	Windows Me (ver 4.90.3000)	Windows XP Professional (ver 5.1.2600)
Motherboard	Asus CUV4X (VIA Apollo Pro133Z Chipset)	VIA 4in1 v4.32	VIA 4in1 v4.32
Microprocesador	Intel Pentium III 733 MHz	Tiempo carga: 26 seg.	Tiempo carga: 31 seg.
Memoria	384 MB PC133 SDRAM	Mem. libre: 296,77 MB	Mem. libre: 268,77 MB
Video	Asus V7700 32 MB (GeForce2 GTS)	Detonador 3 (4.13.01.1241)	Detonador 3 (5.13.01.1241)
Sonido	SoundBlaster Live! Value	4.12.01.0801 (de Creative)	5.1.2535.0 (de Microsoft)
DirectX		8.0a (4.08.00.0400)	8.1 (4.08.01.0810)

no decir el pelo).

Internet Explorer 6.0 incorpora en sus botones el aspecto de WinXP y novedades en cuanto a seguridad de cookies, barra multimedia y de imágenes, entre otras. Internet Connection Firewall es una protección contra hackers que se puede configurar en las propiedades de la conexión a Internet y permite habilitar o deshabilitar los distintos puertos de entrada y salida de datos.

Con Windows Media Player 8, que también actualizó su look, ahora se pueden grabar como track de CD los temas en formato WMA y MP3, o intercambiar información con los equipos portátiles de MP3. El problema es que sigue siendo bastante "pesado", ya que consume 26 MB de memoria.

Hay muchas opciones nuevas y configuraciones heredadas de Win2k. La nueva interface gráfica, Luna, es más estable, robusta y amigable. Los asistentes son muchos y excelentes, al igual que la nueva ayuda, desde la cual también se pueden realizar diversas tareas, como ser la actualización del SO vía Web (ya hay una actualización de seguridad disponible de 5 MB), realizar restauraciones del sistema, pedir soporte a Microsoft o a algún amigo, etc.

Lamentablemente, no incorpora Temas de Escritorio aparte del predeterminado, pero éstos se pueden bajar de Internet (aunque no hay al momento ninguno disponible). Y si no les gustó la nueva barra de inicio, pueden cambiarla por la clásica de WinMe.

Por si fuera poco, probé llenar WinXP con las aplicaciones que utilizo generalmente y no tuve ningún problema de compatibilidad, incluso el rendimiento global no decreció como sucedía antes.

Si se llega a presentar algún problema con alguna aplicación o juego, WinXP genera un reporte de forma automática que envía, previa aprobación del usuario, por Internet. Si dado el caso este problema ya fue resuelto, se puede optar por bajar el parche correspondiente.

start -> Turn Off Computer -> Turn Off

Un par de detalles más antes de "apagar". La edición Professional, no así la Home, permite la utilización de hasta dos microprocesadores en paralelo... ¡Imagínense poder jugar con una PC con esas características, no habrá juego que se le resista!

Algunos meses después de su presentación, WinXP también estará disponible para la nueva tecnología de procesadores de 64 bits, en la cual ya están trabajando Intel y AMD.

APLICACIONES INCORPORADAS A WINDOWS XP PROFESSIONAL

Aplicación	Versión
Windows Media Player	8.00.00.4477
Windows Movie Maker	1.1.2427.0
Internet Explorer	6.0.2600.0000
Windows Messenger	4.0.0155
Outlook Express	6.00.2600.0000
MSN Explorer	6.10.16.1624

Si bien queda mucho por decir de este nuevo SO, no me parece del todo justo sacar demasiadas conclusiones *a priori*. No se olviden que, al escribir estas líneas, WinXP todavía no ha sido presentado, es más, seguramente Uds. estarán leyendo esto antes del 25 de octubre...

Con el tiempo, cuando haya nuevos drivers y dispositivos, y nuevas aplicaciones especialmente diseñadas para XP, más las correcciones de los errores enviados por los usuarios, estoy seguro que vamos a poder realizar un juicio más justo.

TEST DE RENDIMIENTO DE VIDEO

		Windows Me		Windows XP Professional	
Aplicación	Descripción	1280 x 1024	1024 x 768	1280 x 1024	1024 x 768
3D Mark 2001 build 200	32 bit color, 32 bit texturas, D3D Hard T&L.	**1907**	2415	1700	**2489**
Vulpine GLmark 2001 v1.1	32 bit color, 32 bit texturas, máximo detalle.	16,3 fps	**38,3 fps**	**21,2 fps**	34,5 fps
Quake 3 1.29f beta, demo: FOUR.DM_66	32 bit color, 32 bit texturas, máximo detalle. Máximo detalle, 25,6 fps.	**43,8 fps**	63,5 fps	**38,2 fps**	62,3 fps
Grand Prix 3 2000 Season	Largada Mónaco, puesto 11 con lluvia.	**130%** Ocup.Proces.	120% Ocup.Proces.	**130%** Ocup.Proces.	**110%** Ocup.Proces.
Operation Flashpoint 1.0	CPU Benchmark.	1310		1280	


ENTERATE DE TODO ACERCA DE LOS ULTIMOS ESTRENOS
¡EXCLUSIVO: ESTUVIMOS CON EL DIRECTOR DE FURI KURI!
NUKE
ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.220
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750
AÑO 2 • NUMERO 14
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTO
SAMURAI X Y ORPHEN
¡En dos espectaculares informes con toda la data!
OTAKON 2001
¡Fuimos a la expo de animé más importante de USA y te contamos todo lo que vimos!
La nueva serie de Gunbuster
¡Sensacional Concurso Rurouni Kenshin!
MANGA • ANIME • ART BOOKS
NUKE DATA DISC 7
ISSN 1515-1697
IMAGENES INENDITAS
MANMACHINE INTERFACE:
GHOST IN THE SHELL 2
¡LAS MEJORES BANDAS DE SONIDO!
ORPHEN - NOIR
RURONI KENSHIN
SILENT MOBIUS -
PROJECT ARMS Y
MUCHOS MAS!
オーフェン
VIDEOS EXCLUSIVOS:
¡COWBOY BEBOP: LA PELICULA Y UN REPORTEJE A SUS AUTORES!
ADEMAS:
GRAVITATION
COMET SAN - ALIEN 9
LA NUEVA SERIE
ESTAS ARRESTADO!
Y PODEROSAS
NOVEDADES!
EL MACH V Y EL AUTO DEL CORREDOR X PARA EL NEED FOR SPEED 4
nueva serie

COMUNIDADES

FENOMENO SOCIAL DEL NUEVO MILENIO

TORNEOS CPL LATINOAMERICA-ARGENTINA

Por Durgan A. Nallar

En los días 8, 9, 15 y 16 de septiembre se realizaron dos torneos clasificatorios para la CPL Rio en el local de juegos en red CYM Tech.

El 8 y 9 dieron inicio los torneos de Quake Arena y Counter-Strike respectivamente, organizados por BairesLan.org y Counter-Strike.com.ar. El torneo de Quake contó con 44 jugadores, entre ellos Jackson, Tongas, Quad, Dusk y 007 Killer del Clan VDM y los conocidos Bot Server y Pipi del Clan X. Uno de los aspectos más interesantes fue la presencia de un jugador que vino de Córdoba a participar del Torneo, ([EC] Impresser).

Los combates se realizaron en un ambiente de camaradería y mucha adrenalina. El sábado 15 se jugaron los octavos de final, en el cual resultó vencedor Jackson del Clan VDM en un reñido combate contra su compañero de clan 007 Killer. Otro combate electrizante lo mantuvieron PIPI del Clan X y 007 Killer, en donde este último resultó ganador y se adjudicó el segundo puesto.

Mientras tanto, el torneo de Counter-Strike tuvo algunos inconvenientes en el inicio, debido a la gran cantidad de teams convocados para la primera fecha y a una falla en 10 PCs. Esto se encaminó el domingo 16, donde se jugaron los octavos de final de la ronda de ganadores, con doble eliminación, y la ronda revancha cuyo primer premio fue un viaje a Uruguay. Hubo encuentros memorables, como el del team OK (liderado por Betony) versus KKZ (liderado por 3DLord), que empataron 2 veces, y cuyo final dio como ganador a KKZ. Y también el encuentro de las "momias" (team Pharaoh, liderado por Ramses) contra los KKZ, donde los Pharaoh ganaron. Debido a estos empates y a otros ocurridos en la ronda revancha, el torneo se extendió más de lo programado y la final se jugó a las 3:30 de la mañana del dia lunes 17, entre los FIP y los Pharaoh, en un combate reñido, que dio por ganador a los FIP.

Resumiendo, las primeras posiciones del torneo de Quake III Arena fueron: primer puesto, Jackson, Clan VDM; segundo puesto, 007 Killer del mismo Clan, y Bot Server del Clan X en tercer lugar. Mientras que en el Torneo de Counter-Strike el primer puesto se lo llevó el Team FIP, el segundo el Team Pharaoh y el tercero el Team KKZ.

















ACCION / ARCADES

RED FACTION

Durante el juego, presionen ~ para ver la consola, luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

vivalahelvig	Modo Dios
bighugmug	Todas las armas y munición
heehoo	Modo volar
camera1	Cámara 1
camera2	Cámara 2
camera3	Cámara 3

PRIMAL PREY

Escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:
Nota: presionen [F2] antes de ingresar los trucos en la pantalla de Caza.

dinogod Modo Dios (pantalla: Caza)
momoney Dinero extra (pantalla: Armas e ítems)

911: FIRE AND RESCUE

En el menú principal, presionen ~ para ver la consola, luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

godmode	Modo Dios
unlockmissions	Seleccionar nivel
notime	Reloj desactivado

ESTRATEGICOS

CONQUEST: FRONTIER WARS

Durante el juego presionen la tecla Enter y tecleen la frase **Give the sushi to Sean** para activar los trucos. Luego, presionen Enter y tecleen uno de los siguientes códigos:

I am evil Homer
Perder la misión
spacebridge
Desbloquear misiones
The Master Builders
Construir rápido
Your chicks for free
Desactivar los costos de construcción
The Ultimate Doom
Destruir jugador
If they could see me now
Quitar niebla de guerra
A winner is you!
Ganar la misión
I'll rip out your optics
Niebla de guerra normal
I want a raise
Obtiener oro
Do you smell something?
Obtiener gas
The courage of the fearless crew
Obtener gente

THE CORPORATE MACHINE

Durante el juego en modo "single player", presionen [Tab] para ver la consola. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

zeropercentinterest
$10.000.000
nomoneydown
$100.000.000
feelthatmojorising
10 de cada recurso
idkfa
99 de cada recurso
hitmeagain
Una carta de acción
upmysleeve
Una mano entera de cartas
impressme
Termina el desarrollo en curso

SIMULADORES

OPERATION FLASHPOINT

Mantengan apretado **SHIFT** izquierdo y presionen el - del teclado númerico. Suelten las teclas y tecleen uno de los siguientes códigos:

savegame
Grabar el juego (durante el juego)
endmission
Finaliza la misión (durante el juego)
campaign
Habilitar niveles (menú principal)
Modo dios
Comiencen un nivel y escriban **iwillbetheone** para entrar en el modo dios.
Recarga de munición
En el segundo nivel de la campaña, cuando el oficial grita "go go go!", escriban inmediatamente **moreammo** para recargar todas sus armas.

ROLLERCOASTER TYCOON

Obtener seis millones de dólares
Escriban **2983** en la ventana de entrada.
Mega Parque
Terminen todos los niveles y conseguirán el Mega Parque.
Matar al los invitados
En el 'Thunder Looper' (steel rollercoaster) pueden incrementar la velocidad de lanzamiento cuando los invitados están subiendo, el rollercoaster saltará de los railes y se estrellará matando a todos los pasajeros.
Todas las facilidades
Para conseguir todas las facilidades, presionen las teclas Shif+Z
Todas las tiendas
Para conseguir todas las tiendas, presionen las teclas Ctrl+Z

Si quieren ver unos buenos efectos, renombren los nombres de sus invitados a los siguientes para activar los trucos:
Chris Sawyer
Hace fotos de las atracciones
Simon Foster
Pinta las fotos de las atracciones
Melanie Warn
Aumenta le felicidad de los invitados
Katie Brayshaw
Los invitados saludan con la mano

Renombren los parques para activar los trucos:
Chris Sawyer
Screenshoot del parque
Simon Foster
Pintar en el screenshoot
Melanie Warn
Incrementa la alegría de los visitantes
John Mace
Pagan el doble
Damon Hill
Correr más rápido con los Karts
BigBucks
Dinero ilimitado
Tony Day
Comer muchas hamburgesas
Vayan a las finanzas pulsando "**F**" y presionen **Ctrl+Z**. El parque completo incluyendo la tierra que no poseen se vaciará completamente y se nivelará de todo excepto de césped. Con esto se obtiene todo sumado a 2 millones de dólares. Además, todos los visitantes individuales conseguirán $5000 y tendrán una alta tolerancia a las náuseas.

POLITICAL TYCOON

Durante el juego, presionen [Enter] para ver la pantalla de chat. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

beauty
La mayoría de los paises son amigables
redemption
Otros paises son menos hostiles

DEPORTES

MADDEN NFL 2002

Elijan la opción "Settings", luego elijan "Secret Codes". Escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

GOLDENGOD
Habilita todos los equipos clásicos
WILDCARD
1972 Raiders
PICKEDOFF
1977 Cowboys

PUZZLES / INGENIO

BUST A MOVE 2

Para pasar al siguiente nivel, mantengan presionado **E+W** durante el juego.

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

OPERATION FLASHPOINT

Hola, amigos, me llamo Daniel Ruiz, tengo 31 pirulos y es la primera vez que les escribo.

Como está de más encomiarlos por su excelente labor y la calidad de la revista, voy a ir al grano y responder las críticas que he escuchado tanto de amigos como en el correo de la revista sobre los famosos "bugs" de Operation Flashpoint.

Esos graves errores que muchos jugadores experimentan (entre los cuales estuve yo) se debe a que Codemasters ha equipado a Operation Flashpoint con un código encriptado llamado FADE (que en inglés significa marchitar, declinar; o sea que transmite la idea de un deterioro progresivo) que puede reconocer las diferencias entre copias piratas y originales. Si un CD pirata es identificado, el juego automáticamente desactiva funciones esenciales del juego, instigando una serie de cambios sutiles que afectan a la jugabilidad de forma adversa. Cualquier persona que intente jugar con una copia ilegal de Operation Flashpoint comenzará con un juego que parecerá exactamente igual al auténtico. Sin embargo, después de un período de tiempo, el juego se auto-modifica gradualmente y degrada elementos del programa hasta el punto de hacerlo injugable, y esto se los digo por experiencia (realmente los gráficos son muy mediocres sin los detalles que tenían incluso en la demo, y además el juego se pone muy pesado, al punto de ni siquiera poder apuntar bien).

Es una pena que este juegazo se fuera ganando una mala reputación entre muchos de mis conocidos, por eso les envío esta información para que estas personas se den cuenta que el problema no es el juego sino las copias piratas. Yo personalmente estoy muy ansioso por juntar los 55 ó 69 pesos que están pidiendo por el original, pero por estar desempleado y con carga de familia opté por reinstalar la demo y el pack de misiones que publicaron (que corre como una seda y se ve de primera) hasta poder convencer a mi mujer que acepte hacer semejante inversión. Por otro lado, me parece que estas aclaraciones en la revista no las debería hacer yo (un desempleado, pirata arrepentido) sino Codemasters, para que de esta manera sus productos conserven la fama que se merecen.

Cambiando de tema, me gustaría que en la revista incluyan algo más de hardware y lamento las veces que ésta sale con un solo CD, pero como les dije anteriormente se nota la pasión con que ustedes hacen este trabajo.

¡Los felicito de corazón!

Me despido de ustedes esperando tener la grata sorpresa de ver publicada mi carta en la revista.

P.D: ¡¡Por favor, quisiera que me den una idea de cómo convencer a mi esposa de la importancia que tiene para mí tener un Operation Flashpoint Original!!

Mil gracias.

Daniel Ruiz
fdaniruiz@hotmail.com

¡Decile que te estás preparando para la guerra! ¡Que Operation Flashpoint requiere más estrategia que el ajedrez, y que ayuda a mantener tu intelecto despierto! ¡Que si no habilita el dinero le pedís el divorcio y te vas a vivir a los Balcanes!... O tal vez lo mejor sea pedirle gentilmente que por una vez acceda a tus pedidos. :)

NUEVO LECTOR

Hola:

Dos cosas bastante feas pasaron este mes. Ya me estaba rayando mal con el canillita. Pensé que me estaba jodiendo, pero no. PCJ no salía en serio. Y ahora mi furia se canalizaba a la revista. ¿Como podía ser que tardaran tanto? Hasta que decidí que no podía seguir en tal estado de desinformación y compré la XPC. Bueno ya se imaginarán lo que sigue. En dos palabras: Tristeza y Bronca. ¡Suerte, amigos de PCJ!

Lo segundo y más trágico: Los atentados. ¿Puede llegar a tanto el odio? ¿Justifica tener diferencias étnicas/políticas/religiosas para desearle siquiera la muerte a una lombriz? Vaya mi más energico repudio a los atentados y (por lo menos hasta hoy) promesas de guerra.

En este tema creo que todos los que hacemos XPC y los que la leen, y por qué no el resto de la Argentina, estamos de acuerdo: Lo sucedido con ese acto terrorista fue una barbaridad, de esas que se ven en las películas y uno no puede creer que sean ciertas. Esperamos no se repita nunca más, en ningún lugar del mundo.

Este es el segundo número que compro (de XPC) y la verdad es que me cabe. Agradezco la bienvenida. Y si, obvio que no van a defraudarme. Para cerrar: Tengo serias (muy serias) intenciones de dedicarme a la industria del los juegos (más especificamente al rubro programación, más especificamente todavía programación gráfica y estoy considerando IA). Si a algún lector le interesa intercambiar info, favor de comunicarse vía mail a *realmijay@yahoo.com.ar*. Aclaración: NO diseño de mods, estoy hablando de Assembler, algoritmos gráficos, info técnica de hard, etc. Estoy armando un FPS. La parte tecnológica me lleva mucho tiempo y como soy medio ansioso recurrí al viejo DIV 2 para volcar los conceptos que tengo en mente a modo de boceto. Pregunta: Si les envío un CD con un demo, ¿se animarían a ejecutarlo para contarme qué les parace? Si contestan que sí, anoten las garantías que necesitan para que puedan ejecutarlo con seguridad. Nunca falta un desubicado que se le ocurre mandar un troyano a mi nombre... Ah. Me cago de risa con Los Irrompibles. ¡De lo mejor! Un abrazo.

Su nuevo lector.

Mijay
realmijay@yahoo.com.ar

¡Mande nomás! Lo vemos y te contamos qué nos parece. Aunque podamos sonar medio críticos, te vamos a decir la absoluta verdad acerca de la idea, para que puedas realizarle los cambios que te convengan.

CONSOLAS VERSUS PC

Hola, amigos de Xtreme PC:

Les escribo porque me parece interesante agregar un factor al debate de las PC contra las consolas que me parece que es fundamental y es la existencia de los emuladores. Con los emuladores es posible jugar a los juegos de casi todas las consolas y de los arcades en la PC.

Esto es muy importante, ya que inclina la balanza absolutamente a favor de las PC.

Hay un gran problema con respecto a los emuladores y es la legalidad. No voy a explayarme sobre este tema, ya que puede tener diversas interpretaciones, así que me voy a limitar a mencionar algunos emuladores de PlayStation, una consola muy interesante por la cantidad y la calidad de juegos que ofrece.

Existen emuladores para esta consola como Bleem! y Virtual Game Station, que son absolutamente legales, debido a que no utilizan la BIOS de la PSX (motivo por el cual Sony perdió los juicios que les inició) y no funciona con ROMs (que son ilegales si no se posee el juego original), sino que los juegos de la PSX vienen en CD´s, de manera que pueden ser utilizados perfectamente por un usuario de PC.

El emulador también permite mejorar la resolución y la calidad gráfica de los juegos, aplicando los efectos que poseen las placas aceleradoras.

En definitiva, esto sólo indica la superioridad de la PC como plataforma, pero el debate empírico sobre la superioridad de los diferentes tipos de juegos no se puede resolver, ya que es una cuestión de gustos.

En fin, gracias por el trabajo que hacen y un saludo para Los Irrompibles.

Hernán Scrinzi
hscrinzi@yahoo.com.ar

Tu posición es interesante, Hernán, pero a mi parecer no es válida, ya que hacés una comparación bastante injusta, poniendo del lado de las consolas a la PlayStation, y no a las máquinas de la nueva generación, como la Play 2, GameCube o X-Box. Si vieras dos minutos los títulos que ya salieron o están por salir para estas tres consolas, te darías cuenta que el supuesto dominio de la PC no es tan grande como vos pintás. Es más, como bien pudiste haber leído en las páginas de la revista en números anteriores -específicamente en nuestro especial de la E3- la PC se vio en amplio retroceso este año en la expo.

Además, creo que todos nos hemos dado cuenta que las dos variantes -consolas y PC- pueden vivir perfectamente y en armonía en nuestros hogares... con el adicional de que quienes posean las dos plataformas pueden disfrutar de una galería de títulos realmente espeluznante.

¡FELÍZ DÍA DE LA MADRE!

Amigos de Xtreme PC:

Me llamo Alejandro, tengo 14 años y vivo en La Paternal.

El mail que les mando no es para decir que no estoy de acuerdo con éste o aquel puntaje (además, como diria Max Ferzzola, sólo soy un pequeño mortal sin opinión), ni que no me gustan LOS IRROMPIBLES (¡¡todo lo contrario!!) ¡Cómo están Los Irrompibles! ¡Esto va para que vean que estos sacrificados héroes de la autopista informática tienen un incontable número de seguidores! Y fueron tres cartas seleccionadas al azar de las cientos que recibimos por mes... o contar alguna irregularidad o bug de algun juego; este mail es para felicitar a las madres.

¿Qué dice este salame?, se preguntarán muchos...

Quizás no se acuerden, pero el 21 de octubre es el Día de la Madre, y como es su día creo que vendría bien una felicitación...

Gracias a ellas nosotros podemos estar en este mundo (lástima la situación económica que nos vino a tocar), gracias a ellas nosotros podemos disfrutar de maravillas como son los videojuegos, gracias a ellas lloramos, reímos, nos emocionamos; gracias a ellas nosotros vivimos...

Quizas ésto no sea un gran homenaje, pero es mi homenaje y creo que otras personas cuando lean esto también van a pensar lo mismo que yo.

Quizás tu madre, lector amigo, no está cerca tuyo, quizás se fue del mundo físico, quizás está en la cocina preparando la pasta que tan bien sabe hacer....

Pero siempre está al lado nuestro, física o espiritualmente... Y por eso nosotros las queremos tanto.

Esta bien, a veces no rompen las b..., que te pongas la campera que hace frío, que no te quedes hasta tarde con la computadora que te quema los ojos, (je je je, siempre dicen lo mismo... ¡si fuera cierto yo ya sería Mr. Magoo!) y muchas cosas más, pero al final, todas nos quieren, algunas lo demuestran más que otras (a veces más de lo necesario), pero el cariño que le da una madre a su hijo es incalculable...

Si tu madre está cerca, andá y dale un gran abrazo y lo más probable es que le alegres el día. Sino, llamála por teléfono y decile que la querés muchísimo y arreglá para visitarla próximamente, pero decíselo, decile que la querés, porque para una madre su hijo es lo más importante.

Por eso, ¡FELIZ DIA, MAMA!

P.D.1: Por favor, publiquen la carta, ya que no es larga pero sí explica muy bien lo que siento.

¡Y lo que sentimos todos! Un gran FELIZ DIA para todas nuestras hacedoras, ¡que se lo merecen!

P.D.2: ¿Para cuándo la demo de Max Payne?

¿Para cuándo? ¿No la instalaste todavía? :) ¡Sus deseos son órdenes!

P.D.3: Aguante *Empleados del Mes* (Rock & Pop), que siempre perdurará en nuestros corazones.

P.D.4: ¿No estarán un poco machistas? Fíjense las tapas del mes de septiembre de Xtreme PC, Next Level y Next Level Extra... Por mí no hay problema... ;)

¡Por nosotros tampoco! Aunque nuestras respectivas esposas/novias no opinan lo mismo...

Alejandro Parisi
thoramp@hotmail.com

EL GUAPO DE LA TABLADA

Para los que no me recuerdan, mi nombre es Roberto Sánchez Leiva. Ahora tengo 24 años y me podrán recordar en el primer mensaje que envié que se editó en la revista N° 39, en la cual indicaba que era una simple persona que jugaba single player en La Tablada, Bs. As., y no me gustaba el multiplayer (recomiendo que lo repasen).

Lo más hermoso del multiplayer es que se genera una dimensión totalmente nueva, sin igual al single player; y como había comentado anteriormente mis comienzos fueron ni más ni menos que con Counter-Strike. Ahora les comento que sigo jugando a Counter-Strike, pero más emocionado que antes, y estoy por formar un clan, Ki-Do, con los compañeros de trabajo, pensando realizar remeras para que en un futuro (y creo que lo había dicho) jugar campeonatos. Así que, muchachines, cuando estén jugando y se presente un grupo (de fanfarrones) con el clan de Ki-Do: "Abuelita, El Loco de la Muzza, Agressor, Terminator,

Arnaldo André y yo, El Guapo de Tablada", ... les recomiendo que compren curitas para que cubran los agujeros que les haremos en la bochita de cada uno.

Lo que me re-molesta es que cuando hay una cantidad considerable de personas que estamos jugando sanamente, por diversión, y también para saber quién es el que mata más... aparecen unas personas que, para no faltar a la razón, los voy a llamar ***guachos***, no tienen mejor idea de jugar con trucos... Sí, estos *guachos* ponen trucos como si estuvieran convencidos de que hace más divertida y emocionante la partida y sin darse cuenta de que la están arruinando. Yo con el transcurrir de las jugadas encontré a personas que juegan realmente bien sin necesidad de hacer trampa.

Atentamente, El Guapo de Tablada.

Sánchez Leiva, Roberto
robertosl@sion.com

DE TODO UN POCO

Amigos de Xtreme PC:

Este es el primer mail que les mando, y me voy a ahorrar toda clase de elogios, porque ustedes ya saben que si los leo es debido a que pienso que son la mejor revista de juegos de PC que existe, ahora creo que son la única nacional que existe, pero en fin. (Al final se me escapó, no me pude contener, sí es excelente la revista).

Si se deciden a publicar este mail, sé que no lo van a poner todo porque pienso hacerlo bastante extenso, porque me voy a referir a bastantes temas y muy variados:

1°) Consolas y PC. Quiero se entienda una sola cosa: estas dos plataformas no compiten, sino que se complementan. Tuve mis grandes alegrías con los dos sistemas. Me acuerdo cuando jugaba a los Sonics o más recientemente a los Resident Evil (que si bien están en PC, no son lo mismo), ahora en la compu me divierto jugando en las redes con mis amigos a Unreal Tournament o en mi casa jugando por Inet al Counter (mi nick es [BOS].Chapi), pero cuando veo juegos que están por salir para consola se me cae la baba (Dead or Alive 3, Final Fantasy X) y seguro que cuando me junto con mis amigos en mi casa la cita obligada es unos partidos de Winning Eleven.

2°) Soy de La Plata, y acá el mercado de ventas de computadoras es lo más pirata que puede existir. En estos momentos hay muchos negocios que están haciendo correr la bola de que los micros Duron y Thunderbird se queman con demasiada facilidad por las temperaturas que levantan, y que ellos cada vez que venden uno a las semanas lo tienen que cambiar. No sé a qué se debe esto, si los Intel dejan más ganancias o es porque tienen demasiado stock de Pentium y se lo quieren sacar de encima. Agradecería algunas palabras suyas sobre este tema.

Responde Mariano: Algo de verdad hay porque los micros de AMD tradicionalmente fueron más calientes que los de Intel. El secreto está en tener un buen cooler para que el micro esté siempre bien refrigerado. Por lo general, los tipos te venden la máquina con un cooler de $3 y así la cosa no sirve, porque terminás friendo el CPU. Los micros de Intel disipan mejor el calor, pero si se quedan sin cooler -porque se obstruye o se rompe- también se queman. En síntesis, gastá en un buen cooler. Y no es válido decir que porque los micros de AMD levanten mayor temperatura no sean una buena -o mejor- opción a la hora de comprar un microprocesador. Los AMD con un buen cooler andan perfecto (eso sí, a mayor potencia del cooler, más ruido).

3°) ¿Halo saldrá para PC? ¿Capcom no piensa sacar Code Veronica para PC?

Interesante pregunta la de Halo. Al parecer, ahora están diciendo que el juego sólo va a salir para Xbox, pero realmente no es así. La confusión se debe a que en el site oficial del juego dice "Only for Xbox", pero esto se refiere al mercado de las consolas, en donde efectivamente estará sólo para la máquina de Microsoft. El juego sigue en pie para PC y MAC, aunque su salida será posterior a la de la consola.

Con respecto a Code Veronica, Capcom no hizo comentarios de una posible conversión a PC. Esperemos que se haga...

4°) Este ítem tendría que ir primero pero me lo acordé ahora, ¿QUIÉNES SON LOS INADAPTADOS QUE BARDEAN A LOS IRROMPIBLES? No tienen perdón de Dios, se ve que nunca jugaron un multiplayer. Cada vez que tengo la revista en mis manos lo primero que hago es fijarme si hay nota de Los Irrompibles (no sé en que número no vino la sección), y me la leo antes que nada. No puedo explicar lo que siento leyéndola, es como si yo hubiera estado ahí cuando jugaban la partida, dicen las cosas que en realidad pasan en las partidas online y tienen una forma de contarlo que me hace reír a más no poder (aguante Moki y Bigotín).

Uno de mis anhelos es encontrarme con Los Irrompibles en algún server de Counter y hacerles morder el polvo. Muahaahahahaha. :)

5°) Tengo una duda y no creo que me la puedan responder, poro quiero saber su opinión: En Medal of Honor: Allied Assault, los scripts de por ejemplo el desembarco en la playa de Omaha, serán siempre iguales, es decir, cuando lo juguemos de nuevo matarán siempre al mismo tipito que está al lado nuestro de un headshot, las bombas partirán en pedazos a los mismos soldados una y otra vez, nuestros compañeros matarán siempre al mismo nazi que estaba con el sniper en el nido de metralletas, ¿o serán aleatorios y cambiarán según cómo encaremos la misión?

Una excelente pregunta... para serte sincero no tenemos idea, pero creo firmemente que puede llegar a haber ciertas variaciones, siempre y cuando no lleven la misión a un fracaso absoluto sin que vos puedas hacer nada al respecto. Así que seguramente algunas cosas se van a repetir una y otra vez...

6°) ¿Por qué nunca hicieron un análisis de la placa de video que usa la tecnología powerVR, la Kiro 2, o con su nombre comercial, 3D Prophet 4500 de Hércules? Yo creo que es una buena alternativa a la GeForce2 MX.

No quiero pensar que es porque Teppro no fabrica placas con este chip.

Paulo Damián Oreda
pauloreda@topmail.com

Para nada. Es más, ya le hemos pasado el pedido a nuestros muchachos de silicio.

Lamentablemente, por una cuestión de espacio, tuvimos que quitar algunas de tus preguntas, referentes a hardware y que también han sido transmitidas a esta gente, que día a día se descerebra por ver qué nuevas placas y hardware las compañías piensan sacar. Todas ellas serán respondidas en futuros números de la revista.

NO A LOS IRROMPIBLES

Gente de Xtreme PC:

Soy Ezequiel de Devoto, tengo 18 años y compro todos los meses la revista ya que es la única que trae lo que me interesa que traiga. No como las gallegas que te invaden con boludeces.

Les ecribo con el motivo de que por favor quiten la sección Los Irrompibles ya que está al re pedo y no hacen más que hablar boludeces, una atrás de otra. Es totalmente inutil lo que cuentan, no me interesa la sección. Es más, dejé de comprar los tres números anteriores al 45, debido a que la

revista es muy buena pero esa sección no existe.

Empezaste mal, Ezequiel... Primero decís que la revista la comprás todos los meses, y después decís que los tres números anteriores al 45 no los compraste por la sección de Los Irrompibles ¿En qué quedamos? Además, me parece tristísimo que una persona deje de comprar algo que supuestamente le gusta -y que tiene 96 páginas- por una sección de 2 o 3 páginas...

Con esto no quiero decir que los que hacen Los Irrompibles sean unos retardados mentales, a lo que voy es que pueden reemplazar esa jodida sección por:

- Cómo crear mapas para Counter-Strike.

¿Te parece que eso le puede interesar a todos los que leen la revista? ¿O a la misma cantidad de gente que lee Los Irrompibles? El fenómeno Counter-Strike es indudable... pero una cosa es jugar, otra muy distinta hacer mapas para el juego.

- Tutoriales, sobre lo que quieran.

Eso no está mal, pero ya lo hacemos en secciones como La Comarca o Conexión Xtreme.

- La gloriosa sección Emuladores (contesten por qué la sacaron).

Ya lo explicamos un millón de veces: Porque en muchas ocasiones los emuladores NO SON LEGALES, por más que te encanten.

- Info sobre software utilitario.

Somos una revista de juegos... para eso están las publicaciones que se dedican a esas cosas... Me parece que estás leyendo la revista equivocada si querés ver un review de Photoshop 6.0

No lo tomen como una bardeada, sino para que reflexionen y hagan la mejor revista de informática en la Argentina.

¿Sabés qué? Ahora que lo decís, sí, siento que es una bardeada, de ésas que mandan todos los meses para hacerme engranar y que les publique la carta... Y lo conseguiste, acá la tenés... De todas formas, pediría a la gente que escribe al Correo que se abstenga de enviar cartas de este estilo, ya que lo único que hacen es generar una enorme cantidad de respuestas con lo mismo: "No puedo creer lo que dice este pibe", "Se volvió loco" y otras tantas cosas que no se pueden repetir en este medio.

(N. del E.: Uy uy, se calentó.)

Si hay algo que no les gusta de la revista, me parece fantástico, pero hagan una crítica con altura, no decir que se hablan boludeces o pavadas por el estilo... Es más, las cartas que anteceden la tuya demuestran que la mayoría de la gente opina de una forma completamente opuesta con respecto a Los Irrompibles, por lo que la sección SE QUEDA. Si todos pensaran como vos, seguramente veríamos qué se puede hacer... pero no se olviden la regla de oro: Siempre con buena onda, cosa que vos no tenés, Ezequiel... o por lo menos no demostrás en la carta.

. Y ahora las preguntas :

1) Tengo un Pentium III 700MHz con una Voodoo3 3000, 256 MB de RAM y probé el mapa para Counter-Strike (Casa Rosada) y anda de terror. Se ve cuadro por cuadro y más cuando estás dentro de la casa de gobierno. Si es que no está optimizado, para la proxima pruébenlo antes de publicarlo.

Lo explicamos cuando pusimos el mapa. La gente de Cyberia tardó en optimizarlo, pero ya lo tenés aquí. A ver cómo te anda.

2) ¿Saben algo de Need for Speed: Motorcity? ¿Salió o no? Yo me fijé en la revista y en la tabla de próximos juegos a salir figura Need for Speed: Motorcity Online... ¿Es sólo para jugar vía Internet, o hay una versión para jugar solo ya existente?

No, el juego es sólo para Internet, y todavía no salió. En este momento está en la fase de testeo en todo el mundo (nosotros somos Beta Testers también), para ver qué tal funciona. Suponemos que va a estar listo para fin de año.

Aviso: Si no quieren publicarme la carta por X motivo mándenme un mail, pero quiero tener una respuesta de todos modos.

¡Qué buenos modales, eh! Papá, si le pedís así las cosas a tu novia, por ejemplo, vas a morir solterón.

Ezequiel
eze2000@uol.com.ar

CRITICA

Queridos amigos de XPC: No voy a empezar con elogios, porque tengo una crítica muy importante para hacerles. ¡Su revista es muy corta! La compré anteayer a la mañana como a las 11:00 (sí, a Córdoba llega bastante más tarde) y por la tarde, mejor dicho a la siesta, ya no tenía nada que leer. Por lo tanto después de releerla interminables veces decidí escribirles esto. Ahora en serio, la revista (como ya les han dicho antes) esta cada día mejor. Me pareció una lástima que Max Payne y Runaway no obtuvieran ese puntaje de clásico que tanto me gusta ver en los juegos que me llaman la atención, pero no hay nada que podamos hacer más que recordarles a los programadores que nos gustaría que se esmeren un poco más para dejar todos los aspectos de un juego bien pulidos.

Les quería comentar en relación a una de las cartas que salió publicada, que uno de mis géneros favoritos son los FPS, y he tenido la oportunidad de jugar a un par en PlayStation, y a pesar de que nunca se iba a comparar a la fluidez con que se juega usando teclado y mouse, el pad en modo analó-gico me permitió acostumbrarme rápido y defenderme bastante bien en Medal of Honor y Dark Forces (que alguna vez jugué en mi PC sólo con teclado). Aun así prefiero la PC, excepto por esos juegos maravillosos que sólo salen para consola y que nunca podré jugar. A pesar de todo, es una alegría encontrar en el CD demos como el de Project Eden o Red Faction, que andan al pelo en mi pobre máquina. (Impresionante el daño al escenario en Red Faction).

Me despido hasta un próximo mail.

Leandro

¿SE CONSIGUE EN ROMA?

"...Ya llegué a Italia y todo está OK, salvo las exhaustivas revisiones en los aeropuertos. Al despachar el equipaje toman alguien al azar y le dan vuelta la valija (zafé de éste, pero una amiga que viajó en el mismo vuelo no...), luego pasás con el equipaje de mano por los rayos X, y antes de subir al vuelo te vuelven a revisar el equipaje de mano (sacan cosa por cosa) y te pasan el detector de metales por el cuerpo. Me alegro que Nuke haya salido a la venta, espero ver la nueva XPC a mi regreso. Les mando un abrazo a todos... Piero"

Pedro Hegoburu desde la bella Roma

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Laprida 1898, 11° "G" (1425) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. LOS NUMEROS 4 Y 6 ESTAN AGOTADOS.

SOLUCIONES Y GUIAS

Por orden alfabético. Los números entre paréntesis indican el ejemplar -o los ejemplares- de la revista donde fueron publicados.

3 Skulls of the Toltecs (2)
Atlantis II (31)
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (37, 38)
Baldur's Gate (19)
Battlezone II (29)
Beavis & Butthead DO U (18)
Black Dhalia (21)
Broken Sword: The Smoking Mirror (5, 6)
Carmageddon (18)
Championship Manager Tem. 1999/2000 (30)
China: Crimen en la Ciudad Prohibida (18)
Comanche 3 (1)
Commandos: Behind Enemy Line (11, 12, 13, 14)
Cydonia (28)
Deus Ex (34)
Discworld Noir (24)
Dracula Resurrection (32)
Egipto 1156 AC (14)
Emperor: Battle for Dune (45)
Grim Fandango (15)
Escape from Monkey Island (38)
EverQuest (24)
Fausto: Lo Siete Misterios del Alma (30)
Gabriel Knight 3 (29)
Giants: Citizen Kabuto (40)
Hardwar (13)
Heart of Darkness (17)
Hexen 2 (1)
Hidden & Dangerous (24, 25, 26)
Hitman: Codename 47 (39)
Homeworld (26)
Homeworld: Cataclysm (36)
Hopkins FBI (14)
Icewind Dale (35)
Indiana Jones y la Máquina Infernal (28, 29)
Land of Lore II: Guardians of Destiny (9, 10)
MDK 2 (33)
Messiah (31)
Metal Fatigue (34)
Metal Gear Solid (36)
Planescape: Torment (29, 30)
Quest for Glory V: Dragon Fire (16)
Resident Evil 2 (19, 20)
Ring: El Anillo de los Nibelungos (20)
Safecracker (3)
Sanitarium (12)
Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma (22, 23)
Starlancer (32)
The Curse of Monkey Island (4, 5)
Thief II (32)
Warlords (13)
X-Files: The Game (15)
Zork: Grand Inquisitor (8)

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo**
N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Xtreme PC**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados.
Lo podés hacer por e-mail a:

ventasxpc@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Xtreme PC.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el telefono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Ahora NO hay racargos para el método de contra reembolso
Sólo tenés que pagar el precio del ejemplar ($7,90 por revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS


WORK IT EASY
¿Acaso no querés lo
mejor para vos?
Es hora de que tengas
un verdadero periférico
de última generación.
X TECNOLOGIES
www.xtecnologies.com.ar
E-mail: ventas@xtecnologies.com.ar - Teléfono: (011) 4345-6372/71/82/83



cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
Nueva Sucursal !
Florida 537 Galería Jardín, Local 381 Capital - 4327-GAME
Venta Telefonica: 0810-333-GAME (4263)
www.cdmarketonline.com.ar venta OnLine contrareembolso y tarjeta
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
AMERICAN EXPRESS
MasterCard
OCA
VISA

Microsoft®

Internet Explorer 6.0

Versión completa en castellano

Para Windows 95, 98, Millennium, XP, NT 4.0 WorkStation y Windows 2000

6 DEMOS:

- Max Payne
- Championship Manager 2001-2002
- Operation Flashpoint Multiplayer
- Y mucho más!

COUNTER-STRIKE 1.3

- Completo + bots + Caminito

VIDEOS

- Escape from the Bastille
- World of WarCraft

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 48 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.

NUMERO 48

XTREME®

